

# PC ULTRA

CENSORED

## Játékleírások

UEFA Euro 96 England,  
Close Combat, Defcon 5,  
Rise & Rule of Ancient Empires,  
Sensible Soccer, Judge Dredd,  
Spud, Decathlon, Dark Eye,  
Silent Thunder - A10 Tank Killer 2,  
Star Trek 2., Gender Wars,  
Earthworm Jim 2, Seek & Destroy

## CD-tesztek

Scholastic's Magic School Bus  
Inside the Earth, Révai Nagy  
Lexikona

## Felhasználói infok

WIN'95, OEM Info, Internet,  
MS Home hírek, Simuleyes  
3D szemüveg, Elsősegély,  
Programozási tippek és trükkök

## Exkluzív

Játéktermi sörséta, Lamer rovat  
Party time

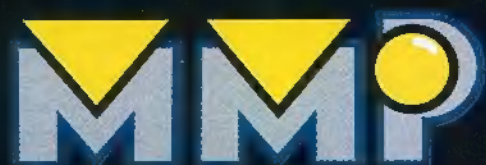


9 771219 766001



Microsoft  
*Home*  
SZOFTVEREK  
OTTHONRA!





Multimedia Meeting Point  
1075 Budapest, Madách I. út 2-6.  
Tel: 322-8208 Fax: 322-4027

# Élvezd a virtuális valóság örületét. **FORTE VFX-1**

## Belépő egy másik dimenzióba!



Akár 128 féle VR eszköz csatlakoztatására

Multimedia World ★★★★★

díjat nyert szabványteremtő sisakja.

### Bertelsmann CD-ROM-ok:

LANGUAGE TRAINER - 10.000 Ft-tól

A legmagasabb szintű

angol nyelvoktató CD-k.

Német nyelvű lexikonokból a hazai legnagyobb választék CD-ROM-on.

### Professzionális hangkártyák

Audiotrix Pro	42.900.-
Roland SCC 1	
hangkártya	88.800.-
Roland MPU 401	
MIDI fogadókártya	21.280.-
Roland SCD 10 GM	
MIDI hangmodul	37.600.-
SCD 15 GS	47.200.-

### MIDI billentyűzet

Roland PC 160	31.920.-
Roland PC 200	39.920.-

### Hangszórók

Hangerő- és hangszínszabályozás	
J-351 AV aktív hangsugárzó	
3"-os, 40W PMPO	5.600
J-511 AV aktív hangsugárzó	
4" és 1,5"-os, 100W PMPO	7.900

## COMPAQ

multimédiás számítógépek  
és notebook-ok

## Microsoft

szoftverek teljes választéka

### Magyar ismeretterjesztő CD-ROM-ok

KÉPTÁRAK - 5.000

Magas színvonalú igényességgel  
elkészített művészettörténeti anyag.

AZ ELLOPOTT KÓDEX TITKA - 3.240

Mesejáték- mulatságos,

játékos módszer az olvasás tanulásához.

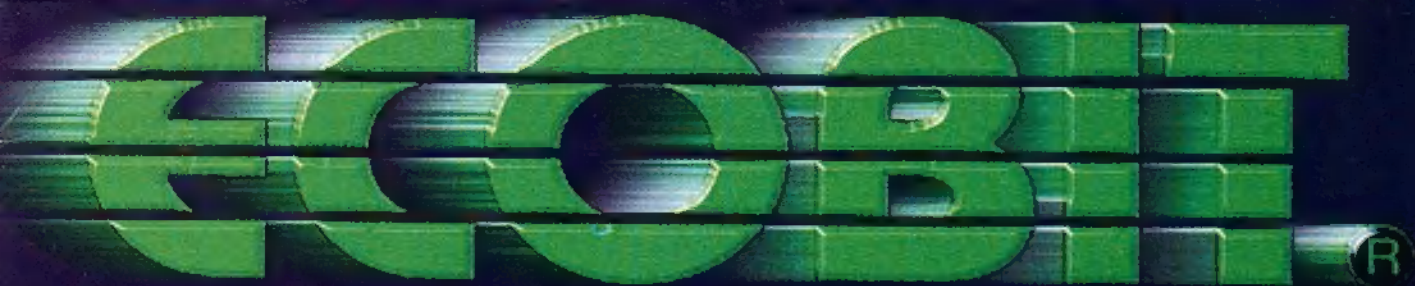
MATEMATIKAI ÖSSZEFOGLALÓ - 2.900

Enciklopédia és példatár  
érettségire és felvételre készülőknek

Klubtagsági kártyával (6000 Ft) további kedvezmények: 20 %- a CD ROM árakból, 2-5 % a hardver árakból

Az árak az ÁFÁ-t nem tartalmazzák.





**EcoBIT Multimédia Szaküzlet**  
1077 Bp., Wesselényi u. 25.  
Tel: 351-3078, fax: 268-0361  
E-mail: [ecobit@mail.datanet.hu](mailto:ecobit@mail.datanet.hu)  
Nyitva: H-P: 10-18, SZO: 10-14.

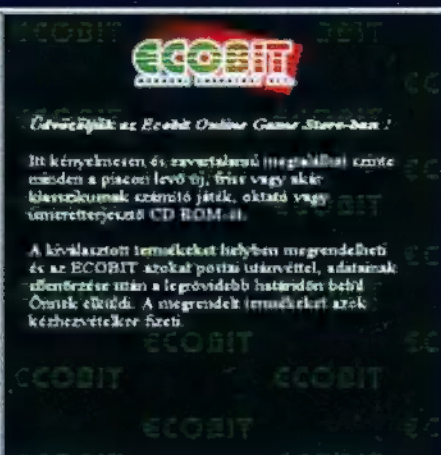
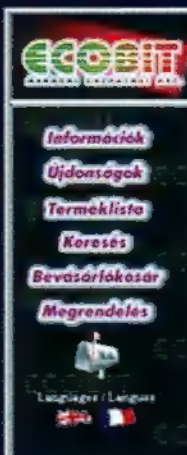
# Z

A Bitmap Brothers  
stratégiai csodája

Magyar  
kézikönyvvel!

A várva várt Z végre megjelent!  
Magyar kézikönyvvel már kapható!

Megnyitottuk  
Magyarország  
első virtuális  
CD-ROM boltját  
az interneten.  
További  
információk  
a 351-3078-as  
számon.

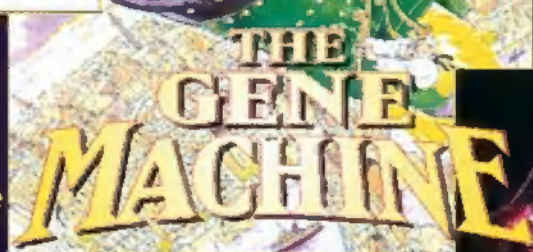


- Jön! Jön! Jön!
- Hardline
  - Broken Sword
  - Daggerfall
  - Pandora Directive
  - Harvester

Már kapható:  
- After Life

**Megjelent!**

Kalandjáték a viktoriánus kori Angliában.  
Hamisítatlan Verne-i hangulat. Harc a  
gonosz feltaláló örült gépe ellen!



Egyéb újdonságok:

- Safecracker
- Deadlock
- T-Mek
- Albion



Termékeinket keresse  
a boltjainkban és a  
viszonteladóinknál.



**A VIRGIN és a DISNEY CD-ROM-ok kizárólagos hazai forgalmazója az EcoBIT Kft. Várjuk viszonteladók jelentkezését is!**





## ELŐFIZETÉSI AKCIÓ!



### Közhírré tétetik!

Az előző összevont lapszámunk megjelenését követően, a nyáron végre megtartottuk az idei első sorsolást előfizetőink között. A főnyereményt, vagyis az 50.000 Ft készpénzt Varga Sándor budapesti előfizetőnk nyerte, akinek azonosító száma: 950020523. Gratulálunk!

Azonban nem kell csüggedni, még bárki nyerhet. Folytatódik a nagyszabású PC ULTRA előfizetési akció! Újabb sorsolás még Karácsony előtt várható előfizetőink között, melyen ugyancsak 50.000 Ft várja gazdáját! Változatlan szabály, hogy mindenki részt vesz a sorsoláson, akinek legalább fél éves előfizetése aktuális a sorsolás időpontjában. A további részletekről idejében szólni fogunk.

A lap ára egy 50-essel emelkedett, azonban az előfizetési díj 1 évre továbbra is 2.376,- Ft, vagyis 198,- Ft/db. Mi előre megmondtuk: megbokrosodott világunkban kevésbé tartjuk valószínűnek, hogy a lapnak év végén is 198,- Ft lesz az ára. Előfizetőink viszont biztos, hogy az előfizetés teljes időtartama alatt azonos áron juthatnak hozzá a laphoz, nem beszélve arról, hogy nem kell hónapról hónapra vadászni a hírlapárusoknál, hanem házhoz jön a küldemény.

Természetesen nem csak ezért érdemes előfizetni.

Mint, ahogy az ebből a számból is kiderül, örült sorsolásokat szervezünk, illetve szerveznek cégek is lapunkon keresztül, melyeken havonta 50-100 ezer Ft értékű ajándékot is nyerhetsz. Nos, az előfizetők esélyei az előfizetés időtartamával arányosan nőnek. Ez azt jelenti, hogy fél éves előfizetés esetén 2x-es, éves előfizetés esetén pedig már 4x-es eséllyel indulhatsz a pályázatokon, vagyis neved ezzel arányosan többször fog szerepelni a kalapban.

Az előfizetés rendezhető közvetlenül a kiadóban, az előfizetési díj feladható Belföldi Postautalványon, vagy átutalással is teljesíthető az impresszumban közölt bankszámlaszámra. A pénz beérkezése után megjelenő első számtól tudjuk postázni a lapot.

Ha a PC Ultra előfizetője, esetleg csak vásárlója vagy, nem hiányozhat a lap mellé a mostanában megjelenő CD Ultra 96/1. kiadványa sem! Bővebb információt a CD-ről a 9. oldalon, illetve a hátsó borítón találhatsz.

Ami viszont lényeges: A CD fogyasztói ára: 958,- Ft. A PC Ultra előfizetői további 100 Ft kedvezményt kapnak, vagyis nekik csak 858 Ft-ot kell befizetniük, ha igényt tartanak a PC Ultra első igazán igényesen összeállított CD-s kiadványára.

## TARTALOM

### JÁTÉK/CD TESZTEK

CLOSE COMBAT	10
DALEY THOMPSON'S	
DECATHLON	16
DARK EYE	18
DEFCON 5.	17
EARTHWORM JIM 2.	44
EURO'96	42
GENDER WARS	45
JUDGE DREDD	12
MAGIC SCHOOLBUS	38
SENSIBLE SOCCER	13
RISE & RULE OF	
ANCIENT EMPIRES	8
SEEK & DESTROY	6
SILENT THUNDER	
AIO TANK KILLER	19
SPUD	14
STAR TREK 2.	15

A tesztalaprak felső részén találjátok, hogy a játék futtatásához minimum milyen hardver (illetve Win-alkalmazások esetén szoftver) szükséges, azaz egyáltalán min hajlandó elindulni (az ajánlott ennél nyilván sokkal jobb). Alatta találjátok, hogy a játékot ki adta ki, a Teszt példánynál pedig azt, hogy a gyártó vagy pedig valamelyik hazai CD-forgalmazó bocsájtotta rendelkezésünkre (ha itt nincs semmi, akkor a játékot megvettük - ez azért aránylag ritka eset lesz...). A játékokat négy szempont alapján teszteljük, és 0-tól 10-ig osztályozzuk, amit a csillagok jeleznek. A Grafika és a Hang értelem szerűen a játék grafikai és zenei megvalósításáról alkotott véleményünket jelzi (utóbbi alatt természetesen a zene és a hanghatások összességét értve). Mivel mindkettő lehet tisztán digitalizált is, ilyenkor természetesen vagy nem lesz értékelve a produkció, vagy pedig csak a minősége. A Design jelzi, hogy hogyan sikerült a szerzőknek összepasszintania az egyes részeket kezelhetőség és look szempontjából, azaz szem-szájnak-joysticknak mennyire kedves a mű. Az IQ mutatja, hogy a játék mennyire veszi igénybe a játékos szürkeállományát, az Ultra-kölyök pedig az overall, ami most kivételesen nem felsőruházatot jelent, hanem az általános véleményünket a játékról. Remélhetőleg lírai gesztusaival jól visszaadja a lelkünkben fortyogó érzelmeket...

Minimum hardver: Pentium 133,  
256 MB RAM, 8x CD-ROM

Kiadó: Fun Soft Ltd.

Teszt példány: Drink or Die BBS

Grafika:   
Hang:   
Design:   
IQ: 





dalról kivágható levelezőlap, a levél hátulján megadott beérkezési határidőig eljuttatod szerkesztőségünk címére. A válaszokat a levélben értelem szerűen a játék sorszámahoz kell beírni. (Figyelem, szokott lenni olyan játék is, amelynél a levél elejére kell felírni a megfejtést - pl. Microsoft játék - ebben a hónapban ilyen nincs) Egy adott játékra csak egy megfejtés küldhető be (illetve beküldhető több is, de csak egy fog részt venni a sorsoláson). Mivel Olvasóink között kivételezett helyet foglalnak el az előfizetőink, az egyéves előfizetőink négyszeres, a féléves előfizetőink pedig kétszeres eséllyel vesznek részt a sorsoláson (vagyis négyszer illetve kétszer szerepel majd a nevük a gömbben). A megfejtéseket a következő, a nyertesek nevét a 2 számmal későbbi PCU-ban megtalálhatjátok.

## FELHASZNÁLÓI INFÓK:

WINDOWS'95 TIPPEK	26
OEM INFO	27
INTERNET	28
PROGRAMOZÓI	
TIPPEK ÉS TRÜKKÖK	30
DECIBEL	31
SIMULEYES	29

## ÁLLANDÓ ROVATOK

ELSŐSEGÉLY	40
UBOYKA POSTA	32
MADE IN HUNGARY	37
EXKLUZÍV	12
LAMEX ROVAT	34
APRÓHIRDETÉSEK	24
NYEREMÉNYJÁTÉK	25
PARTY TIME	36

# BOOT

Köszöntünk mindenkit a kicsit össze-vissza megjelenő PC Ultra c. majdnem-havilap augusztus-szeptemberi, ezúttal nem összevont, de egy picit drágább árfekvésű, jobb(rosszabb:) minőségben piacra kerülő 7. számában. Huhh. A nehezen már túl is vagyunk, most már nincs is más hátra, mint hogy magyarázzuk a bizonyítványunkat. Kicsit a káosz uralta a nyár folyamán a szerkesztőséget, amit még mindig nem hevertünk ki teljesen, de remélhetőleg most már minden szépen visszaáll a rendes kerékvágásába. Történt ugyanis, hogy egy adminisztrációs hiba folytán az 5-6. összevont számunk alig 2 hétig volt árusításban, emiatt a nyaraló olvasók többsége nem tudott hozzájutni. Sebaj, van belőle bőven a szerkesztőségben, mindenkinek tudunk küldeni, aki lemaradt róla. Sőt, az első 6 szám együtt kedvezményesen rendelhető meg a 23-24. oldalról kivágható levél előlapján megadottak szerint. Visszatérve a zűrzavarra. Épp, hogy beletemetkeztünk a CD Ultra összeállításába, majdnem szó szerint betemettek bennünket. Hogy érthető legyen, kis szerkesztőségünk környezetében július közepétől általános csatornarendszer-felújítás kezdődött. Aki mostanában járt a Bp.XI.Vásárhelyi P.u. környékén, az maga is tapasztalhatta a háborús viszonyokat, jó ha boka- és kéztörés nélkül megússza, aki át akar bukducsolni a Bartók B.u. és a Fehérvári u. között, nem beszélve a kötőrők álomba ringató zajától. Azután jöttek az egyre gyakoribb áramszünetek. Nincs jobb annál, ha 10-20 perces munka elszáll, azután 30 perc áramszünet. A nehézségeket kihevertük, a szerkesztőség környezetében már csak a 'szagok' emlékeztetnek az elmúlt hetek izgalmaira, s lassan, de biztosan elkészült a CD Ultra 96/1, illetve a PC Ultra jelen lapszáma is. Előfizetőink most mosolyoghatnak egy kicsit, nekik nem kell egy 50-essel mélyebbre nyúlni a zsebükbe, sőt ezután sem kell, hiszen előfizetéssel az újság ára továbbra is 198,- Ft marad. A minőségen már egy kicsit lehet vitatkozni. Az előző számig használatos papír nem aratott osztatlan sikert az olvasók körében. A leggyakoribb panasz az volt, hogy 'elolvad, ragad', nincs tartása. Nyilvánvaló, hogy egy lap minősége különféleképpen javítható, ám ez általában kihatással szokott lenni a lap árára is. Lehet, hogy meg fognak oszlan a vélemények, de úgy ítéltük meg, a fekete/fehér oldalakra bevezetendő Fűzőpress Extra papír is jobb az eddig használatos finn LWC-nél, az általunk megkérdezettek 90 %-a ezen a véleményen volt. Ugyancsak vitára adhat okot a színes-fehér oldalak aránya. Nos, ismét csak egy közmondás: 'Addig nyújtózkodj, ameddig a takaród ér!' A kérdőívek eredménye, a levélírók véleménye, a kiállítások tapasztalatai is mind azt igazolták, hogy a lapunkban az információ az érték, és nem a színes képek szépsége (ez egyébként az előző számig használatos papíron valóban nem mindig felelt meg az elvárásoknak). Célkitűzésünk elsődlegesen tehát a szöveges információközlés, természetesen azokat az anyagokat, amelyek látványa fontosabb, ezután is a színes oldalakon fogjuk elhelyezni.

Egy lényeges dolog maradt hátra, a lapunk terjesztésével kapcsolatban felmerült problémák. A napokban elemeztük lapunk terjesztési eredményeit megyei bontásban, és megdöbbentő adatokra leltünk. Miután úgy gondoljuk egy kiadónak jogában áll beleszólni lapja terjesztésébe, ezért felvettük a kapcsolatot a vidéki igazgatóságokkal a lap példányszámának optimális 'belvése' tárgyában. Elképzelhető tehát, hogy egy-egy megyében az eddiginél kevesebb, másokban több lap lesz a hírlapárusoknál. Azok számára, akiknek esetleg nehezebb lenne lapunk hírlapárusoknál való beszerzése, javasoljuk az előfizetést, mert egyrészt a továbbiakban éves szinten mintegy 600 Ft megspórolható, másrészt nem kell kutyagolni az egyik újságárustól a másikig, hogy megvásárolhasd a lapot.

Reméljük lapunk új formájában is elnyeri tetszésedet!

A Szerkesztők

## PC ULTRA

Informatikai magazin PC felhasználóknak  
I.évfolyam - 7.szám - 1996. augusztus-szeptember,  
megjelenik (általában) havonta  
Kiadja: COM-WARE Lap- és Könyvkiadó Kft.  
Felelős kiadó: Rucz Lajos ügyvezető igazgató  
Felelős szerkesztő: Rucz Lajos  
Helyettes szerkesztő: Kun Szilárd (Kunci / OD)  
Borító: WT Pooh in action (PR Monster)  
Belső grafika, illusztrációk: Müller Mihály  
Szerkesztőség: 1114 Budapest, Vásárhelyi Pál út 8.  
Postacímünk: 1519 Budapest, Pf.: 363.  
Telefon/Telefax: (36-1) 371-0004, E-mail: pcu@hungary.net  
HU-ISSN 1219-7661

Lapunk következő száma szeptember 3.hetében jelenik meg

Előfizethető a kiadónál közvetlenül, postán keresztül

belföldi postautalványon, vagy átutalással a

COM-WARE Kft. 1171041-20418533 pénzforgalmi jelzőszámára.

Ára: 248,- Ft, előfizetés 1 évre: 2.376,- Ft,

fél évre: 1.188,- Ft, negyedévre: 594,- Ft

Hirdetésfelvétel közvetlenül a szerkesztőség címén keresztül

Szerkesztőségünk a lapban megjelent hirdetések

tartalmáért nem vállal felelősséget

Lapunk részt vesz a Microsoft®

fiatal felhasználókat támogató programjában

A kiadó ügyviteli munkáit az ECOBIT Kft. szoftvereivel végzi

A kiadó hivatalos hardver szállítói: MIXIM Kft., AXICO Kft.

Tördelés, színbontás: COM-WARE Kft., Levélágítás: TIMP Kft.

Nyomás: Zrínyi Nyomda Rt. (96 2561/07-66-22)

Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató

Árusításban terjeszti a HÍRKER Rt., NHE, valamint

számítástechnikai szaküzletek és könyvesboltok



## Valahol a sivatagban: 1995

A radarok valamit érzékeltek, nem lehetett tudni, hogy mi az, csak abban lehettek biztosak a bázisban, hogy nem hazai egységekről van szó. Beindultak a szirénák, vörös jelzés...

Hardstone és a testvére éppen beszélgettek, ami elég furcsa volt az ő helyzetükben, mivel



általában semmi idejük sem volt ilyesmire.

-Mi a baj veled öreg? Olyan furcsa vagy mostanában.

-Á, ne is kérdezd! Elegem van már ebből az egészből. Most már olyan más, mint régen volt...

-Pedig te jobban akartad annak idején, emlékszel? -szakította félbe Mich a testvérét.

-Igen, de most már mások a vágyaim. Családot akarok alapítani, feleséget akarok, gyerekeket, meg egy kutyát, amit rugdosni lehet. -mondta Mick egy kicsit szomorkásan.

-Jesszusom ne is mondd, elég ha csak rágondolok, és már rosszul is vagyok.

-Kérlek ne mondd ezt, éppen elég bajom van így is.

-De...

Mich nem tudta befejezni azt amit mondani akart, mivel hirtelen meghallotta a riadójelzést. Egykük sem tétozva, felhúzták a ruhájukat, és meg sem álltak a gyorselgazításig.

-Jól van emberek, nem kell izgulni, csupán egy hagyományos ellenőrző körút lesz. A feladat egyszerű, megnézik, hogy mi a fene az amit a radarok érzékeltek, és jöttek vissza, ha valaki rátok löne, akkor az egyes parancs lép érvénybe. Van valami kérdésetek? Nincs, akkor leléphetnek!

Mich vigyorogva nézte, ahogy a kedvenc Apache helikopterét felszerelik, sok küldetést megélték már



együtt, és ő sosem hagyta

cserben. Jobban szerette a kis gépét, mint bármelyik barátnőjét ez-előtt. Mick egy kicsit komoran vette fel a védő-sisakját, ránézett a legutolsó technológia szerint felszerelt harckocsira, és

# SEEK

# &

# DESTROY

szomorúan állapította meg, hogy megint háború lesz, megint embereket kell majd megölnie. Elhatározta, hogy ezután a küldetés után leszerelteti magát, elege van már az egészből.

-Apache egyes, veszi az adást? -szólt egy unalmas hang a rádióból.

-Itt Apache egyes, minden rendben!

-Yankee kettes, veszi az adást? -hallotta Mick a fülében a



kérdést.

-Igen, indulhatunk! A két testvér, olyan közel egymáshoz, ahogy azt csak lehetett hagyták el a bázis hangárjait. Egy helikopter, és egy harckocsi, teljesen felszerelve, legyőzhetetlen párost alkottak, ha értették a dolgukat. Nem is olyan messze tőlük balra és jobbra volt még két ugyanolyan csapat mint ők, mindannyian jók voltak, talán túl jók egy ilyen egyszerű küldetéshez.

Öt perc múlva már el is érték azt a pontot, ahol az objektumnak kellett volna lennie, ehelyett mit találtak? Semmit.

-Mi a fene ez Mich, te látsz valamit?

-Nem, semmit ez nagyon nem tetszik nekem, semmi sincsen a radaron, ahhoz meg túl sötét van, hogy elég messzire ellásak.

Ekkor Mick hirtelen nekiütközött valaminek. Szemeit kimeresztve hihetetlen látvány tárult a szeme elé, egy ház állt előtte, aminek az oldalából valami csőféleség lógott ki. Ez a cső fogta magát és elkezdett a harckocsi felé mozogni.

-A francba, ez egy lö-

állás! -üvöltötte Mick.

Szerencsétlen teljesen pánikba esett, és nem gondolta át a helyzetét, betöltötte a harckocsi ágyúját, és üvöltve maga elé lött egyet. Pont jókor, mivel

Már alig volt benzinje, amikor a bázishoz visszaért. De ez a kis apróság eltörpült ahhoz képest, ami Mich szeme elé tárult. Az egész bázis a tűz halálos markában égett, a felfelé szálló füst, sok embernek a lelkét vitte magával, ki tudja, hogy hová. Mich teljesen összeomlott lelkileg...

## Los Angeles: 1998

Amerika óriási veszélyben volt. Egyfajta terrorszervezet fenyegette az országot, és bár mindenki tudta, hogy az amcsikkal senki sem veheti fel a versenyt, ezek a terroristák nagyon megerősödtek. A legrosszabb az volt, hogy úgy harcoltak, mint az amerikaiak, az eszközeik meg sokkal fejlettebbek voltak. Senki sem tudta, hogy ki a vezetőjük, de tudták, hogyha elkapják, akkor ennek az egész örületnek vége lesz.

Egy dzsip közelített a kis házhoz a tengerparton, Mich éppen a tengert nézte.

-Maga Mich Hardstone? -kérdezte a markáns arcú tiszt, azután, hogy odasétált Mich-hez.

-Igen, mit akar?

-Amerika nagy veszélyben van, és szükségünk van a maga segítségére.

-Viccel, én nem tudom megmenteni az országot, hát mi vagyok én Isten?

-Nem, de maga is ott volt annak a bizonyos bázisnak az elpusztításánál, és a kémeink azt állítják, hogy az ott lévő szigorúan titkos tervek nem égtek el, hanem el lettek lopva.

-Igen, és nekem mi közöm ehhez? -kérdezte Mich éreklődve.

-Ugye a maga testvére is ott halt meg abban a csat...

-Vigyázzon, hogy mit beszél, öregem! Igen, ott!

-Csak azért, mert Mick életben van, csak egy kicsit megváltozott, ő lett a szervezetnek a vezére.

Michnek nem kellett kétszer mondani, a dzsip már úton is volt, csak most két személy ült benne...

Úgy látszik mostanában állandóan ilyen marhaságok járnak a fejében, lehet, hogy le kéne cserélni. Szóval ez a leírás arra készül, hogy bebizonyítsa nektek, hogy azért az Amiga is tud ám valamit. Igaz azért nem olyan sokat, de sokkal jobb gép, mint amilyenek sok Pc-s tartja. Ezt különben csak azért írtam le, mivel ez a



rövid ideig tartott, tudta, hogy nem szabad engednie, hogy az érzései eluralkodjanak rajta, harcolnia kell. Egész végig csak a botkormányon lévő ravaszt huzogatta. Folyamatos robbanások kísérték Mich helikopterét. Furcsa, hogy a pilóta nem látta ellenfeleit, mégis sokat megölt közülük ebben az értelmetlen össze-vissza lövöldözésben. Az utolsó lőszer is elfogyott, a gépen szinte egy centi ép rész sem maradt, mivel a földön lévő állások folyamatosan lőtték a kamikaze helikoptert. Michnek maradt még annyi lélekjelenléte, hogy visszaforduljon. Utközben látta, ahogy a társait egymás után lelövik, senki sem maradt életben, a testvérével együtt.



játék, már ősidők óta létezik Amigára, és én annak idején marha sokat nyomultam vele, és nagyon a szívemhez nőtt. Azóta a Vision megcsinálta a másik kedvenc játékomat, az Overkillt is, ami egy autóversenyes játék, és eszméletlenül kellemes percek, órákat, napokat, heteket tud nyújtani az embernek. De ne evezünk más vizekre! Emlékszem, amikor ez a játék még új volt, nem volt szokványos, hogy még a mezei szutyvadék (kösz RAT) játékokban is digi szövegekkel beszél mindenki, hát még a Ray Tracelt képek és animációk is teljesen ismeretlenek voltak az emberek számára, bár az esti híradókban és a mesékben lehetett hallani ilyesmikről. Szóval annak idején a Seek & Destroy mindezt nyújtotta az embernek, jó volt. Most már csak egy aranyos 15 megás játék a winchesteremen, ami jól megfér a Command & Conquer mellett. De az az igazság, hogy volt azért annak valami oka, hogy Pc-re is megcsinálták ezt a giga cool játékot, annak ellenére, hogy nagyon régi. Ez az ok pedig nem más, mint hogy szépen megállja a helyét még a mai napokban is.

A játék nagyon designos, ami a Visiontól már igazán elvárható. Az ő játékaikat a tökéletes játszhatóság, hangeffektek és látvány jellemzi. Nem csinálnak



valami sok játékot, de azok mindig nagyon jókra sikerednek. A mostani produkcióban egy magányos párost alkotunk, akik egy egész hadseregnyi armadával veszik fel a reménytelen(?) küzdelmet. De nem kell izgulni, az ellenfelek intelligenciája, reflexei olyan rosszak, hogy fel se vehetik a versenyt velünk, a leklónozott Schwarzenegger palántákkal. A párost egy helikopter, és egy harckocsi alkotja. A helikopter logikusan a jobbik gép, a harckocsit valószínűleg csak azért rakták bele a játékba, hogy legyen mivel elveszíteni az összes életünket, szóval eléggé shit, de sok gyakorlással már használható.

A játék egyik érdekes és izgalmas része a küldetések előtt megtalálható shop, ahol

kedvenc gépeinket brutalizálhatjuk fel. A vásárláshoz szükséges zsozsót, mindig egy meghatározott épületben találhatjuk meg. Ezeket igen egyszerűen felismerhetjük, mivel jó nagyok, és a szétlövésük után, egy kis érmét hagynak maguk mögött. Ezeket az érméket mindig gyűjtjük be, még az életünk árán is, mivel elég hamar eltűnnek, és életből van elég, de a medálókából elég kicsi armada fog várni minket. Sajna a játék vége felé már nem árt, ha mindenünk kakaón van, tehát: éremre fel! Most pedig egy kis fegyverismertetés következik:

#### Heli:



#### Alapfegyverek

**Chain Gun:** ezt igazán csak a játék elején fogjuk használni, éppen ezért a gyúrás ezzel kezdjük meg. Hármasságban már elég hasznos, az embereket a legmókásabb szétgyakni vele. Egyébként jó tulajdonsága, hogy levegőben és szárazföldön egyaránt lehet használni, ami mondjuk marhára logikus.

**Rockets:** őt nagyon szeressük! Nagyon brutális fegyver, csak megvan az a marha rossz tulajdonsága, hogy hamar elfogy. Minden célpontra lehet vele löni.

**Air to Ground:** ez a fegyver akkor lesz igazán brutális, amikor már hármasságban vagyunk, mivel ekkor célkövetős, és így nincs előlünk menekvés.

**Air to Air:** logikusan ezt a gonosz, és marhára idegesítő helik ellen lehet bevetni, sőt kötelező, mivel ha nem vagyunk gyorsak, akkor elég hamar válik majd belőlünk műtrágya.

**Napalm:** nem sok értelmét láttam a játék során, a Super Napalm sokkal jobb, egyébként hatása abban nyilvánul meg, hogy az alattunk lévő terület pukkan egy nagyot, aztán csak a csönd marad majd utánunk.

**Air Strike:** mint minden játékban, itt is nagyon erős, főleg a hármasságban.

#### Másodlagos fegyverek

**Mega Missile:** szegény eléggé shit, bár hatásos, mivel ez egy olyan rakéta, ami nem robban fel, csak megy előre, és mindent kinyír, ami előtte van.

**Super Napalm:** azt hiszem egyértelmű, hogy ő a kedvencem. Ellőve egy ilyet az fog történni, hogy negyvenöt fokban előttünk mindenki kinyiffan. Jó tulajdonsága, hogy míg éppen kifelé lövünk, irányítható...

**Bomb:** ...ssss...bummmmmmm, és sokan meghalnak. Elég kaki, meg lassú.

#### Tank:

##### Alapfegyverek

**Chain Gun:** ugyanaz, mint a helinél, csak sokkal nagyobb szükségünk lesz rá.

**Shells:** nagyon erős robbanórakéta, ne lövünk vele feleslegesen, mert hamar elfogy.

**Napalm:** iszonyatosan hatásos, csak sajnos közelről tudunk vele sebezni, és ebben a játékban az már rég rossz, ha közel vagyunk valakihez.

**Air Strike:** detto...

##### Másodlagos fegyverek

**Ground to Air:** ezt minnél hamarabb fejlesszük ki, mivel akkor a helik prédájává fogunk válni.

**Mega Missile:** ugyanaz, mint a helikopáternél.

**Mine:** ...csatt...tik, tak, tik, tak, bummm...semmmit sem ér.



Röviden(?) ennyit a fegyverekről, ja még van valami. A küldetések előtt be tudunk állítani néhány dolgot a fegyverekkel kapcsolatban. Mind a helinek, mind a tanknak vannak fegyver-



silói, amik sajnos végesek. Ezeknél tudjuk beállítani, hogy mit akarunk magunkkal vinni. A helinél azt ajánlom, hogy két Air to Groundot, egy Air to Airt, egy Rocketst és egy Air Strikeot vigyetek magatokkal, másodlagosnak pedig a nagyon RULEZ Super Missilét. A tanknál már nehezebb a dolog, mivel kevesebb a hely. Én két Shellt és egy Air Strikeot szoktam magammal vinni, másodlagosnak meg az Air to Airt.


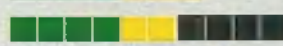


Itt a végére már lenne néhány jó tanácsom, aztán végre meg fogtok szabadulni tőlem. Tehát ne felejtsetek el, hogy a játék alatt körülbelül négyszer csak a tankkal lehet majd megcsinálni a küldetést, ezért nem árt szegénykének fejleszteni a fegyvereit. Az igazi forró helyzetekben először a heliket nyírjátok ki, miközben persze az ágyuk elől jobbra balra sztréfeltek. Lehet, hogy hülyén hangzik, de meg lehet csinálni. A tankkal vigyázni kell, hogy azokba az agyalágyult bokrokba ne akadjatok bele, mivel elég nagyokat lehet cumizni, ha nem vigyáztok. Mondjuk nem igazán értem, hogy egy több tonnás tank miért nem tud letaposni egy kis bokrot, de mindegy, biztos keményítővel ültették el őket. Nagyon be kell gyakorolnotok a tank csövének a mozgását, különben NYEKK! És végül (soha se kezd a mondatot ésszel!!!!), törekedjete arra, hogy mindent lőjjetek szét, mert különben sosem fogjátok megdönteni a rekordomat...

CASH / Mortal Team & Astroidea

Minimum hardver: 486DX, 4MB RAM, 2xCD-ROM, SB, GUS

Kiadó: Vision

Teszt példány: Automex Kft

Grafika:   
 Hang:   
 Design:   
 IQ: 





# RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES

Hozzávalók: 20 deka szeletelt Master of Magic, 2 deciliter Civilization, egy csipetnyi új ötlet. Elkészítése: A szeletelt Master of Magicet szórjuk bele a turmix gépbe, majd öntsük fel a Civilizationnal. Szórjuk meg a tetejét az új ötletekkel, és mixeljük meg alaposan 4-5 percig. Lehűtve, csiszolt Sierra tányérokon tálaljuk. Jó étvágyat!

Ez lenne a rövid receptje ennek az új Sierra stuffnak, ami a **Rise and Rule(z) of Ancient Empire** nevet viseli. A program új, friss és ropogós, de ennek ellenére semmiféle újdonság nincs benne. Na jó, egy-két dolog azért van... Mindenki kitálhatta már, hogy egy strategy game-val állunk szemben, ami a majmolásnak köszönhetően jól sikerült. Bele vagyok szorítva egy oldalba, úgyhogy talán ugorjunk egy fejest a progiba.

A telepítés után (A program Windows alatt hajlandó csak mászkálni) remélem mindenki eligazodik eme két lehetőség között: New és Load Game. New Game után válasszuk ki azt a népet, amellyel végig akarunk nyomulni. Ja, még le sem írtam hogy miről szól egyáltalán a játék. A régi kultúrák élete és küzdelmei valósulnak meg valamelyik taskunkban. Na, ennek megfelelően választhatunk népet, úgy mint Görög, Egyiptomi, stb. Be kell állítanunk a játékosok számát, max négy, valamint ki legyen human player és ki legyen a gép által irányítva. Lehet egy gépnél több human player is! Az ilyen embereknek eleddig Warlords-ozniuk kellett, de mostantól már itt is nyomulhatnak. Kis töltötés, és bejön a játékképernyő, ahol egyelőre nagy-nagy sötétség van. Ez a játéktér. Ezt fel kell fedezni, de ez már mindenkinek ismerős. A bal alsó sarokban van a térkép kisebb verziója, a kis téglalappal azt hivatott jelezni, hogy éppen hol is vagyunk most. Felül van három pull-down menü (File, Game és Help), ezek egyértelműek. A jobb oldali függőleges mezőben van egy-két pofa, attól függően, hogy mennyi ellenfelet választottunk.

Ezeket itt ki lehet jelölni, ha valami üzenetet akarunk nekik küldeni. Lejjebb egy kicsivel újabb gombok várokozhatnak nyomkodásra. Felülről lefelé: következő egység/következő város - hogy melyik aktív éppen az attól függ, hogy egységen vagy városon vagyunk. A földgömb ikon behozza nagyban a térképet, rajta kijelvezve városainkat valamint egységeinket. A következő gomb visszavisz minket a játéktérre. Végül a legalsó az End Turn. A kis térkép melletti panelen attól függ mi van,

hogy min állunk éppen (városon vagy egységen). Az adott egység-re/városra vonatkozó adatokat jelez itt ki a program. Bővebben később.

**Városok:** Ha ráklikkelünk valamelyik városunkra, akkor bejön egy új képernyő, a városé. Ja, most jut eszembe ha rávisszük valamire a kurzort és otthagjuk egy pár másodpercre, a program kiírja, mi van ott vagy mi az. A képernyő nagy részét a város látképe foglalja el. Itt láthatjuk megépített épületeinket és a védelemre



**Látod kisfiam? Az lesz ott a papa piramisa!**

beállított egységeket. Alul a panel több magyarázatra szorul: Bal sarokban a kaja ellátást látjuk. Hogy mennyi van elraktározva, mennyi kell a katonáknak, és mennyi a népnek, mind-mind különböző kaja ikonok mutatják. Jobbra eggyel azt látjuk, hogy mennyi táp jut a tudomány fejlesztésére. Minél több könyvecskét látunk, annál több. Még eggyel jobbra az épület/egység gyártást tudjuk lerendezni, jobb szélén pedig a nyersanyag és gyártás kijelzője van. A legfontosabb még hátravan: Középen-fent az emberkék mutatják a populáció mértékét, lent pedig azt tudjuk beállítani, hogy mennyit szánunk a kajatermelésre, a tudományra, a gyártásokra és a nyersanyagokra. Ezt úgy tudjuk megtenni, hogy rákattintunk valamelyik csík melletti kis ikonra, lenyomva tartjuk az egeret, és jobbra-balra húzgálva beállítjuk a kellő mértéket. Egyébként szintekre van osztva a fejlődés, tehát: meg kell építenünk minden épületet (kivéve a City Wallt, az opcionális), ezekután készen vagyunk egy szinttel. Utána kezdhetjük előlről, vagyis megint meg kell építenünk azokat az épületeket, amiket már egyszer megcsináltunk. Persze egyre több és jobb új egységet tudunk majd csinálni közben, stb. Összesen három szint van, utá-

na nem tudom, hogy lehet-e valamit még csinálni az adott városban, mert még nem tartok ott... **(Kunci: Jó kifogás).** Ha a production displaynál a kalapács piros négyzetben van, az azt jelenti, hogy kevés az építőmunkások száma, tehát állítsuk át egy kicsit a csíkokat. A városokról még annyit, hogy mi van akkor, ha a játéktéren nyomunk rá egyre (duplával pedig bemehetünk a városba). A panelen látható adatok jelentése (balról jobbra): kaja, egészség és morál. A következőben a bentlevő egység(ek)et hesselhetjük meg, majd a tudomány állásáról kapunk infót, végül pedig arról hogy minek az elkészítésével küszködnek éppen embereink. Ezt innnen is meg tudjuk változtatni. Alul pedig a populáció mértéke.

**Tudomány:** A tudomány ebben a programban több részre van osztva, mégpedig: general, sage, engineering, medical, martial. Ha majd tudunk Philosophereket gyártani, azok tudnak a városok között tudományokat cserélni, sőt valamelyen fighter egységgel utat építeni. A különböző tudományágakat ugyanolyan csíkokkal tudjuk állítgatni, mint a városban a kaját/tudományt/munkásokat/nyersanyagot, méghozzá



**Tápolom a városom...**

úgy, hogy rányomjuk a városban az Academyre, és az előugró kis ablakban tudunk állítgatni. Ja, jó hogy eszembe jut, diplomácia is helyet kapott a játékban, méghozzá a jobbra levő függőleges sáv

ban elhelyezkedő ikonok formájában. Először ki kell jelölnünk valamelyik ellenfelet, utána mehet az üzenet, valamelyik gombbal (az ábrák a gombokon egyértelműek).

**Egységek:** A panelen levő gombok jelentése, ha valamilyen egységen vagyunk: kis lábacska-mozgás valahová. Gyakni is ezzel lehet mert ha csak simán rányo-



**De fater! Na, hol van már az a piramis?**

munk az ellenségre, akkor csak infót ad róla. Háromszög alakú ikon: Patrol járatot szervezhetünk vele. Hordó ikon: beássa magát az egység, és jobban védekezik. A városba is így lehet befagyasztani az egységet. Vannak még különböző gombok, de ezek csak bizonyos egységek-nél aktívak, pl. csak a telepések tudnak várost létrehozni, stb. A következő ablakban a panelen az egység típusa látható, valamint a health/morale/quality kombináció. Az utolsó ablakban pedig, hogy hány és milyen fegyverzetű egység van összezsapva egy ikon alá (mármint összevonva).

A végére maradt egy kis értékelés. Nem rossz, sőt még jó is a progí, csak hát tiszta copy az egész. Hiába, nincs új a nap alatt... A legnagyobb negatívum viszont az egészben, hogy a gép 2-3 percig is elszórakozik a körével, képzeljük tehát el, mi van akkor, amikor 3 gépi játékos ellen játszunk... Kb. 6-8 perc telik el a két körünk között. Ez borzasztó! Szerintem erre a programra senki nem fog túl sokáig emlékezni.

Iwo / OriON DeSigN

**Minimum hardver:** 486DX33, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB, GUS.

**Kiadó:** Sierra  
**Teszt példány:** Automex Kft

**Grafika:** [Progress bar]  
**Hang:** [Progress bar]  
**Design:** [Progress bar]  
**IQ:** [Progress bar]



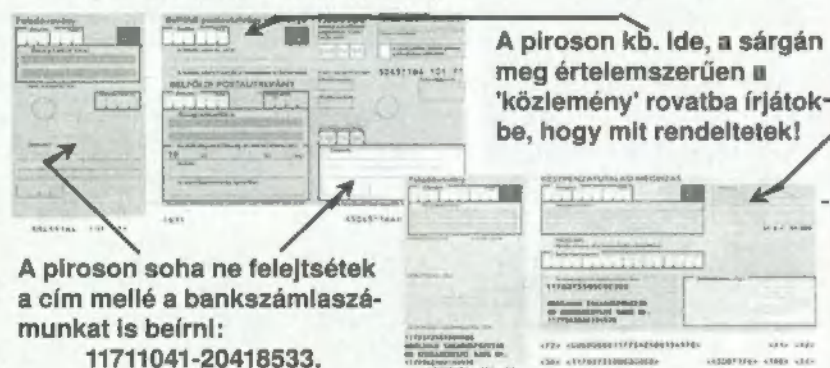


## Hogy töltsd ki a csekket, ha rendelsz tőlünk valamit:

A képeken illusztrált csekkek közötti alapvető különbség (azon kívül, hogy a sárga esetén nem kérnek tőled feladási díjat), hogy a 'Közlemény' rovat (vagyis amibe a T. Olvasó beírja, hogy a pénzt mire adta fel) nem az elején, hanem hátul található. Nos, itt a gixer. Mi az OTP-ben nem kapjuk meg csak a csekkek előlapjának fotókópiáját. Kéretik tehát abban az esetben, a pénzt rózsaszín Belföldi Postautalványon adjátok fel a postán, hogy a képen jelzett helyre, az összeg mellé is írjátok fel, hogy mire adtátok fel a pénzt (pl. hirdetés, előfizetés, PC-s játékok könyvrendelés stb.), máskülönben nem tudjuk elkerülni, hogy levelegessünk veled, ugyan áruld már el, hogy mire adtad fel a pénzt. Ezért utólag is elnézést kérünk mindenkitől, akit ez ügyben zavargatni fogunk, állítólag a Posta Elszámoló Központban már dolgoznak a probléma megoldásán, de nem hiszünk benne, hogy ez a gond hamarosan megoldódna.

1. kép: 'Belföldi Postautalvány'

a szerkesztők



2. kép: 'Készpénzátutalási megbízás'

## Könyvajánlatunk:

Évkönyv'93/94

Ára: utánvéttel 449,- Ft

Csekkes előre befizetéssel: 200,- Ft

PC-s játékok 4.

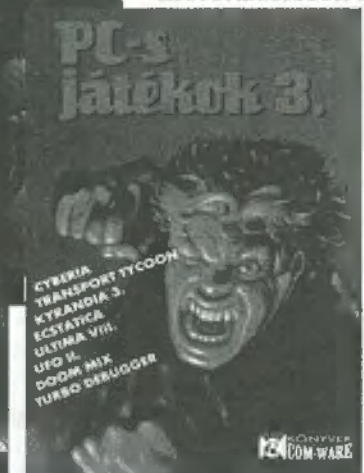
Ára: uv.:699,- Ft

Előrefizetéssel: 599,- Ft

PC-s játékok 3.

Ára: uv.: 649,- Ft

Előrefizetéssel: 500,- Ft



A PC-k hangja

Ára: utánvéttel 1.499,- Ft

Csekken előre befizetéssel: 1.299,- Ft

A PC-s játékok könyvsorozat 5. kötete, mint könyv nem jelenik meg! A könyv teljes szöveganyaga megjelenik a CD Ultra 96/1. CD-n. Akik eddig előfizették a könyvet, választhatnak: vagy a CD-t kérik, vagy visszaküldjük a befizetett 598,- Ft-ot!



## Ilyen még tényleg nem volt! Jön a CD ULTRA 96/1.

Célkitűzésünk az volt, hogy egy - a maga nemében rendhagyó - CD-s kiadvánnyal lépünk meg benneteket. Erre a meglepetésre várhatóan a napokban fog sor kerülni. Először nyár közepén akartuk kihozni, de rá kellett jönnünk, hogy a nyári pangás, nyaralások stb. miatt nem célszerű ez a döntés, így elcsúsztattuk ezt a nagy eseményt. Nem az volt a célunk, hogy csak azért adjunk ki CD-t, mert nekünk még nem volt. Pontosan ebből a megfontolásból valami egészen mást prezentáltunk, mint a 'hagyományos' CD magazinok. A kulisszatitkokból azt hiszem most már elárulhatunk egy s más:

- Amit ma megvehetsz, ne halaszd holnapra, azonban amit ma már nem vehetsz meg, azt is megtalálod a CD Ultra 96/1 korongon:

Fent van a CD-n a CoV 1-51., továbbá a PC-s játékok c. könyvsorozat 1-2. kötetének, a CoV Évkönyv'91, '92, '95-nek, a Számítógépes Tippek és Trükkök Lexikonjának teljes szöveganyaga (beleértve a legendás CoVboy összes levelezését is, illetve egy full Getto gallery-t).

- Amit szerettél volna megvenni, de biztos, hogy nem fog megjelenni.

A PC-s játékok 5. kötetébe tervezett játékleírások, elsősegély és felhasználói infók megtalálhatók a CD-n.

- SCENE MINDHALÁLIG

Sajnos jelenpillanatban egyetlen hazai CD-s kiadvány sem támogatja komolyabban a hazai és külföldi scene-t. A CD Ultra kb. 400 MB terjedelemben tartalmaz scene témát, demot, zenét, gfx-et stb. (különös tekintettel a nemrég megrendezésre került Scenest'96 és FLAG'96 party díjnyertes alkotásaira). Bemutatóanyagok, lemezújságok, team-ek bemutatkozására a CD-n lehetőséget biztosítottunk.

- Internet

HTML3-as browser, katalógus, több szolgáltató rendszerének kedvezményes kipróbálása és még sok minden más...

- Felhasználói programok demo

Adobe Photoshop, Adobe PageMaker, Adobe Premiere, Adobe Streamline, Corel XARA, Corel Draw 6.0

- Shareware programok (A szerkesztőség kedvenc utility-jei)

A CD Ultra 96/1 fogyasztói ára 958,- Ft. Ha nálunk rendeled meg a CD-t, és a PC Ultra előfizetője vagy, 100 Ft-ot megspórolhatsz, ez esetben csak 858 Ft-ot kell fizetned a CD-ért.

A CD megrendelhető a 23-24. oldalról kivágható, kifénymásolható stb. levél segítségével, ez esetben mi küldünk csekket. Természetesen közvetlenül is előfizethető a szerkesztőségben, postán belföldi postautalványon, vagy banki átutalással az impresszumban közölt bankszámlaszámra.





partraszállás utáni német-jenki csetepatét öleli fel, kinézetre viszont inkább a Steel Panthersre emlékeztet, ami azért kellemes élményeket idéz fel bennem.

Ami igazából szokatlan a játékban az az, hogy az ütközetek realtime-ban játszódnak, vagyis nem a rendszerint alkalmazott 'most-lépek-minden-csapatommal-aztán-jön-az-ellenfél' módszer alapján zajlik a csata, hanem teljesen on-line. Ez mondjuk elsőre kissé szokatlan lesz és az általános zűrzavar képzetét kelti, de mielőbb megszokod, máris tökéletesse

válak, hiszen a cselekmény nagyon gyorsan pereg.

A főmenüben háromféle játéktípus közül választhatunk, úgy mint:

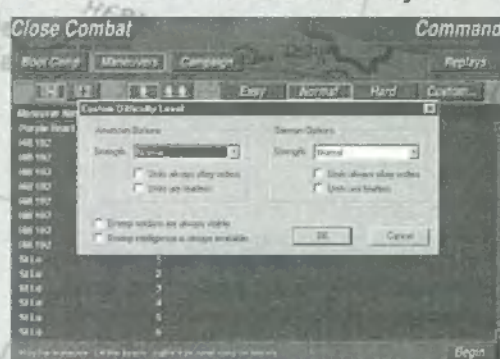
**Boot Camp:** Ez a gyakorló része

a dolognak. Itt rövidebb akciók keretében megismerkedhetünk a játék kezelésével, a terep sajátosságaival, a kijelzők értelmezésével, illetve gyalogsági és páncélos taktikák alkalmazásával.

**Maneuvers:** Itt egyenként játszhatjuk az egyes scenariokat, az alapértelmezés szerinti csapatmennyiséggel. Egy zűrösebb scenario több összecsapásból is állhat.

**Campaign:** Ez a hadművelet, ahol az előbbi scenariokat sorban, egymás után fogjuk játszani. Az egységeink, illetve parancsnokaik az összecsapások során fejlődnek (tapasztalatot szereznek, előléptetik őket, stb.), de ha sérüléseket szereztek, illetve meghaltak/megadták magukat, akkor természetesen a következő összecsapásban már nem fognak részt venni. Ezzel kapcsolatban rögtön meg is jegyezném azt az idegesítő momentumot, ami már a Steel

Panthersben is többször felzavart a falra: hiába nyersz meg egy hadműveletet a kellemetlen körülmények ellenére, a végeredménytől függetlenül akkor is olyan összezapás következik, mint ami a történelemben valóban lejajlott.



Tehát teljesen feleslegesen arattam a németekkel rendszeresen Major Victory-t, mindig rosszabb pozícióból, nagyobb létszámú ellenséggel kellett a következő felvonásban farkasszemet néznem.

A Replays gombbal tölthetünk vissza egy kimentett hadműveletet. Ezek mentése kissé sajátos módon történik, mert a hetedik csata után pont az jött vissza, ami a harmadik után volt. A többi ikon jelentése valószínűleg egyértelmű: 1-2 játékos választása, jenki vagy német oldal, valamint a nehézségi szint. A Custommal az utóbbit tetszés szerint variálhatjuk egy rakás opció (erő, megfutamodási hajlandóság, intelligencia, láthatóság, stb.) függvényében. Ha jól emlékszem, Begin egy izraeli politikus volt régebben, de itt mindössze csak a játékot indítja el.

Mielőtt még belemerülnénk egy csata forgatagába, kukkantunk be a főmenübe is. A Game a szokványos opciókat tartalmazza (pause, kilépés az adott csatából, vagy a játékból); az Optionsben ki/bekapcsolhatjuk a lövöldözés hangját, a zenét illetve a csatákat aláfestő videoclippeket, elpucolhatjuk a terepekről a fákat és az elhullott harcosokat, illetve a Preferencesben beállíthatjuk a parancsok végrehajtásának sebességét (utóbbit minden csata előtt érdemes a minimusra állítani, hogy nyitáskor kényelmesen megadhassuk a

célpontokat); a Helpben pedig van help azon gyengébb képességű játékosoknak, akiknek a gyakorlásban sem sikerült megtanulniuk a kezelést, illetve About azoknak, akiket életrajzi adatok érdekelnek.

Minden csata előtt átrendezhetjük csapataink alapértelmezés szerinti felállítását. Ez általában nem mindig tökéletes, így tehát bátran felülbírálnak a program elképzelését a hadrendről, lehetőleg úgy, hogy a messze helyezkedő alakulatokat a várható frontvonal közelébe, és lehetőleg fedezékbe helyezzük.

A képernyő legnagyobb része a játéktér, ahol az egységeinknek adhatjuk meg a parancsokat. Valamely egységünkre clickelve megjelenik egy menü, ahol kiválaszthatjuk, hogy mitévő legyen: mozgatjuk (esetleg gyorsan), tüzelési célpontot adunk ki neki, álcázó füstöt lövünk valahova az előrenyomulás fedezésére, stb. A parancs kiválasztása után meg kell adnunk a célpontját, amely mindig mutatja a cél távolságát is. Mivel a játék célja a t. ellenfél kiirtása, a legfontosabb természetesen a Fire, amelynek hatékonyságát a távolság határozza meg, valamint az, hogy a célpontot a csapatunk egyáltalán látja-e.

A képernyő jobb oldalán levő ikonokkal nagyíthatjuk/kicsinyíthetjük a játéktérrel; általános támadási, védekezési vagy visszavonulási parancsot adhatunk ki; illetve kiléphetünk a partiból. Ez alatt láthatjuk a két fél



csapatainak általános morálját, amit nyilván a veszteségeik határoznak meg. A villogás jelzi, ha a morál folyamatosan csökken, ha pirosba lép, akkor az ellenfél rendszerint visszavonul, ha pedig sajnálatos módon a miénkről lenne szó, akkor pedig

tam volna rajtuk egy-két páncélosadosztályomat... Khm. Szóval egy csöppet meglepődtem, midőn a CLOSE COMBAT béta-verziója a kezembe került, mert a Microsoft inkább a khm-khm (bár a szóismétlés erőteljes fogalmazási gyengeségre vall) üzleti/stratégiai programok terén jeleskedik. Erre vallott egyébként az is, amikor a bártortalan installálási kísérletemre a 'Close Combat does not support by olyan Windose, mint amilyen nekem van' üzenet is. Ebből mindenki kiszámolhatja, hogy a játék csak Win'95 alatt fog futni, én meg átmehettem egy sajnálatra méltó barátomhoz, akinek a számítógépén ilyen korszerű 32-bites alkalmazás terpeszkedik. Vizsla szemeim már az introban is kellemes meglepetésekre leltek, hiszen a Microsoft - természetesen - csak terjesztőként vesz részt a programmal kapcsolatos mókákban, a fejlesztést az oly kitűnő háborús játékok kapcsán, mint a Stalingrad, D-Day stb. már méltán világhírű Atomic brigád végezte. Témakörét tekintve a játék a D-Dayre ütött hiszen a normandiai

## Játék

1

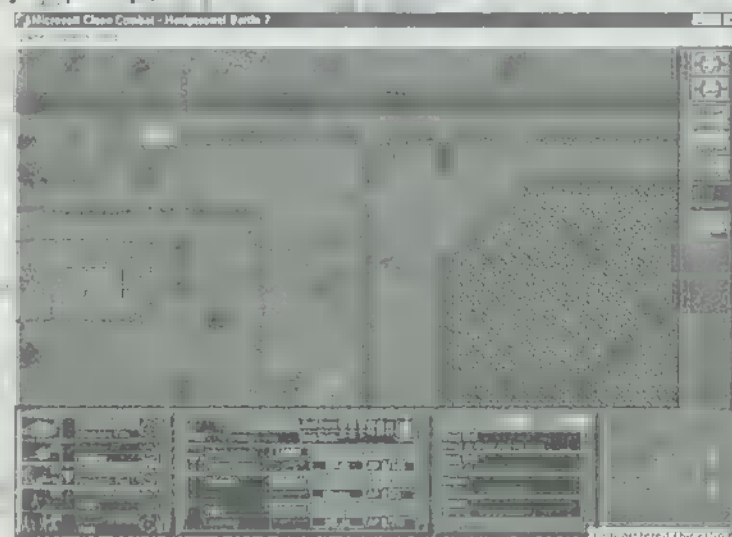
A cikk megjelenéséig hány példányt adtak el a Close Combat CD-ből?

A helyes megfejtést beküldők között MS demo CD-t, és mouse pad-et sorsolunk ki.



már rég aktuális lett volna elpu-  
colnunk...

A képernyő alsó részén levő  
monitorokon kaphatunk infót az  
egységeinkről, továbbá itt van a  
jumpmap, amivel a csatamező



bármely részét gyorsan behoz-  
hatjuk a játéktérbe. Az első mo-  
nitoron találjuk a csapataink lis-  
táját. A név és a kép mutatja,  
hogy az alakulat milyen fegyver-  
nemhez tartozik; a színkód jel-  
zi, hogy milyen a harcckésztsége  
(csökkenő sorrendben: zöld/sár-  
ga/narancssárga/vörös); a szó-  
vég jelzi, hogy éppen milyen  
parancsot hajt végre (mozog,  
tüzel, stb.), a Wait státuszúaknak  
gyorsan jelöljük ki valamilyen  
célpontot); a sor végén levő tár-  
csa pedig azt jelzi, hogy az ala-  
kulatot mennyire fenyegeti az  
ellenség. Sárga keret jelzi az  
aktuális alakulatot, kijelölése két  
clickkel történik, és ilyenkor a  
játékmezőben is ez az alakulat  
kerül azonnal a képernyő közé-  
pére. A második monitoron lát-  
juk az aktuális alakulat infoit. A  
felső részen az alakulat típusa  
és parancsa, valamint az osz-  
lopdiagramok, amelyek a gya-  
lóság és páncélos célpontok  
elleni hatékonyságát mutatják a

távolság függvényé-  
ben (ez természetesen a tökéletesen ép  
alakulatra vonatko-  
zik). Lejjebb találjuk  
az alakulat fegyverze-  
tét, még lejjebb pedig  
a szakaszparancs-  
nokokra vonatkozó  
infokat. A szakaszok  
külön is ténykedhet-  
nek, de általában azt  
a parancsot hajtják  
végre, amit az egész

alakulat parancsnoka (a lista  
első embere). A szakaszoknál  
látható, hogy milyen fegyvert ke-  
zelnek, milyen parancsot hajta-  
nak végre (tüzelnek, töltenek, fi-  
gyelnek, esetleg - néadjisten -  
meghaltak vagy megadták ma-  
gukat), valamint három info az  
állapotukról. Az első az egész-  
ségi állapot: Healthy a tökéletes,  
az Incap sebesült és mozgás-  
képtelen (ha ez a parancsnok  
lenne, akkor az egész alakula-

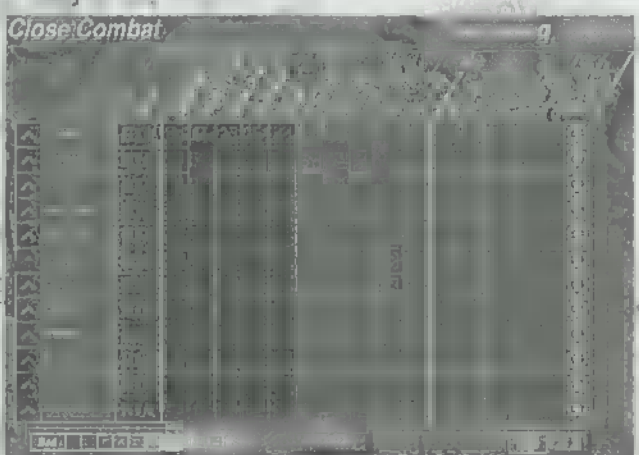
tot nem tudjuk együttesen moz-  
gatni), a Dead pedig halál oká-  
ból igencsak egészségtelen. A  
második és harmadik oszlopban  
találjuk a szakasz morálját, illet-  
ve az általa használt fegyverhez

még meglevő  
lőszerkészle-  
tet. Ellenséges  
csapatra  
clickelve is  
kaphatunk  
ilyen jellegű  
infokat.

A harmadik  
monitoron lát-  
juk a rádióje-  
lentéseket. A  
csapatok min-  
den apróságot  
közölnek ve-  
lünk kezdve

onnan, hogy találót értek el,  
őket találták el (ilyenkor rend-  
szerint szanitécekért is ordítá-  
nak), a füst vagy valamilyen te-  
reptárgy miatt nem látják a kije-  
lölt célpontot (Target out of LOS  
és a célt jelölő kis piros pötty el-  
tűnik), egészen odáig, hogy  
megadták magukat. A rádiófor-  
galmazásban egyébként az el-  
lenfél jelentéseit is halljuk, tehát  
nem kell azonnal infarktust kap-  
nunk, ha valamelyik lövész je-  
lenti, hogy We Surrender - előbb  
inkább váltsunk át rá, és néz-  
zük meg, hogy melyik emberke  
lengeti a fehér zászlót.

A játékmezőben keresztek és  
csillagok jelzik a két fél fontos  
stratégiai pozícióit, amelyek el-  
foglalásáért bonus pontok jár-  
nak (nyilván egy épületet csak  
gyalogság tud elfoglalni). A pi-  
ros és kék vonalak jelzik a né-  
metek és a jenkik lövéseit, sár-  
ga pedig azt mutatja, hogy az  
aktuális alakulat éppen hova  
tüzel.



A játék véget érhet úgy, hogy va-  
lamelyik fél a moráljának csök-  
kenése miatt (vagy parancsra)  
kénytelen visszavonulni, illetve  
az összes csapatát elveszti  
(**Kunci: Vagy ha kifagy ■  
Windows**). Ezután következik  
az összecsapás értékelése,  
ahol a bonuspontok alapján a  
program kiszámolja, hogy me-  
lyik oldal és mekkora győzelmet  
aratott (mivel az amerikaiak egy-  
re több alakulatot vetnek be, a

németeké meg sokkal gyorsab-  
ban fogy, mint amennyi utánpót-  
lást kapnak, a hadművelet  
előbb-utóbb egyesélyessé vá-  
lik). Az eredményjelző első so-  
rában található a megsemmisí-  
tett/megsebesített (KIA/WIA) el-  
lenség alakulatok száma  
fegyvernem szerint; a követke-  
ző sorban a foglyul ejtett csa-  
patok és az elfoglalt stratégiai  
pontok (Captured); az alsó sor-  
ban pedig a működésért járó  
pontszám.

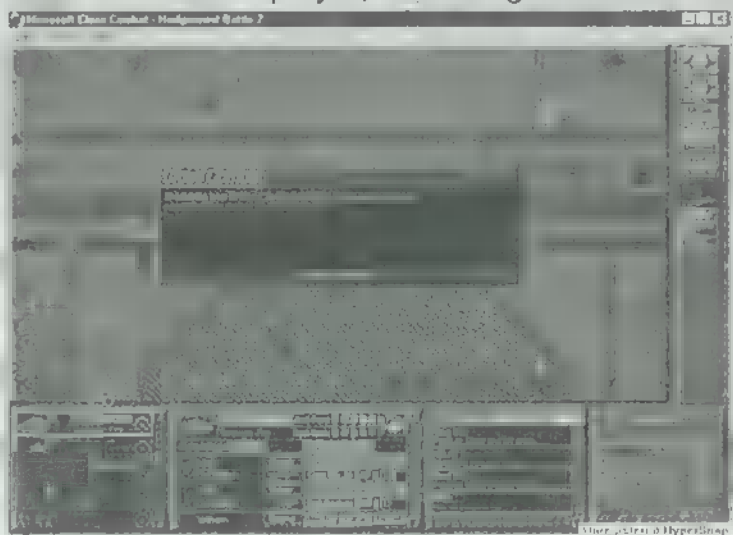
A Detailsnél megnézhetjük a  
teljes hadsereg részletes infoit  
szakaszokra lebontva. Az első  
csoportban van a szakaszpa-  
rancsnok neve és rangjelzése,  
valamint a vezéri tulajdonságai  
(egészség, parancsnoki képes-  
ségek, morál, tapasztalat, stb.).  
Ezek a hadművelet során az  
összezsapásokban tanúsított

dolgai függvé-  
nyében javul-  
hatnak/romol-  
hatnak, de ter-  
mészetesen  
ennek csak ak-  
kor lesz hatá-  
sa, ha az  
egészségi álla-  
pota nem KIA  
(hulla) vagy fe-  
hér zászló (ha-  
difogoly). A  
második cso-  
portban van-  
nak felsorolva

■ szakasz harci eredményei (ki-  
lőtt tankok, ágyúk és gyalogság,  
bátorság, megilyesmi), ahol a  
felső fehér szám az utolsó  
összezsapás, az alsó sárga pe-  
dig az összesített eredményt  
mutatja. Az utolsó csoportban  
a szakasz által birtokolt külön-  
böző rendű és rangú kitünteté-  
seket láthatjuk. Különösen mó-  
kás az utolsó oszlop, hisz a Bí-  
bor Szívet rendszerint posztu-  
musz osztogatták. Nyilván nagy  
boldogság lehetett mindenki-  
nek, aki a fején viselhette...  
A News Reelben kellemes kis  
videók találhatók, a Command  
Screennel pedig visszatérhe-  
tünk a főmenübe, illetve folytat-  
hatjuk a hadjáratot.

A játék nagyon kellemes, mert  
nagyon könnyen kezelhető és  
az on-line játékmenettel tulaj-

donképpen teljesen kiküszöböl-  
ték a háborús játékok azon ké-  
nyelmetlen tulajdonságát, hogy  
egy csöppet vontatottak. A gra-  
fika szerintem tökéletesen meg-  
felel a kívánalmaknak (bár  
mondjuk a gyalogságokat nem  
lett volna muszáj felülnézetből  
ábrázolni), nemkülönben a  
hang, ami említett ismerősöm  
családtagjait a szobába való  
benyitogatásra és holmi hábo-  
rúk kitörése utáni tudakozódás-  
ra készítette. Most inkább be-  
széljünk a hiányosságokról. A  
játék kizárólag a '44. június-júli-  
usában zajló normandiai össze-  
csapásokra korlátozódik.  
Scenario tulajdonképpen sok  
van, viszont egy rakás ugyan-  
azon a terepen játszódik, csak  
más kiindulási pontokkal. Ha  
már nem csináltak ennél több  
pályát, akkor legalább lehetne



egy szerkesztő, amivel a t. játé-  
kos ezt megteheti magának.  
Ugyancsak idegesítő a  
Campaign opciónál, hogy a kö-  
vetkező összezsapás helyszíne  
tulajdonképpen független az  
előző végkimenetelétől - a  
Panzer Generalban mondjuk  
akár Londont vagy Washington-  
t is el lehetett foglalni. Azt azon-  
ban szeretném hangsúlyozni,  
hogy csak a bétaverziót tesztel-  
tem, lehet, hogy a végleges vál-  
tozat továbbfejlesztve kerül  
majd az üzletkebe. Erre mond-  
juk mindenképpen kíváncsi le-  
szek, és az sem zavar, ha a  
Microsoft a jövőben is szorgal-  
masan dolgoztatja az Atomic  
programozóit.

Lacus / ORION DESIGN

**Minimum hardver:** 486DX4 100,  
8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS,  
Win95

**Kiadó:** Microsoft  
**Teszt példány:** Microsoft

**Grafika:** ■■■■  
**Hang:** ■■■■  
**Design:** ■■  
**IQ:** ■■





A jövő elkárhoztatott! Mega City Egyben, a mindent maga alá gyűző bűnözés vált uralkodóvá. A károszt csak egy különleges csoport: a birkák képesek megakadályozni. Különleges specialitásuk nem más, mint a gonosz bűnözők lebégetése. S láss csodát: ■ bégetés hatására, az amúgy megfékezhetetlen, rettenthetetlen emberek holtan rognak össze. Óóó, mit is beszélek itt össze vissza: nem birkák, hanem bírák. Nos, ők - a megsokkottakkal ellentétben - nemcsak elítélik a bűnösöket, hanem ők azok, akik elfogják a bűnözőket, s mi több ők azok, akik az ítéleteket is végrehajtják. A bírák egyre hatékonyabban léptek fel a bűnözés ellen... blablabla... - olvastunk valami hasonlót angolul ■ Judge Dredd doboz hátoldalán (egyébként a blabla után már nincs túl sok mon-

# Джадж Дредд

és grafikai megoldásai tökéletesen megfelelnek ■ 89-es programokénak... Com-modore 64-re. S milyen is maga a játék? Egy egyszerű, pocskék mozgású (abszolút, de nem finom scrollos) platform gáma, ahol Dredd bíróval (igen, azzal ■ személylyel, aki ■ filmben a főszereplő volt) kell ■ gonosz "bá-csikát" leteríteni, vagy beszállítani a börtönbe. Igen új megvalósításról árulkodik az az apró 'trükk', hogyha az 'idegfelesztő' harc, üldözés közben valakit lelövünk, akkor annak nemcsak kampec, hanem még el is ég. De itt még ennek nincsen vége, mert nem elégedtek meg a készítőik ennyivel, hanem egy gramm hamu nélküli tökéletes égést produkáltak. Lehet tehát mit tanulni eme játékból... hát igen, ez a jövő! S mi több, a játék a kutatók és laikusok által régóta vitatott problémának - az anyag átalakulás nélküli megszűnésének, és a spon-

tán égés - megoldását is tálcán nyújtja át). Azon már meg sem lepődtem, hogy az egyik "monster" szürkén lángolt. Meg szeretném még jegyezni, hogy mikor először töltöttem be a programot, azt hittem, hogy ez az egész csak egy nagy vicc, mint ahogy hajdanában ■ Day of the Tentaclehez a játék előző részét is megkaptuk. Ezt az érzésemet még az ■ borzalmas nyekergés is alátámasztotta, amit egyesek bátorzkodnak hangnak illetve zenének nevezni. El is átkoztam magam, hogy eladtam ■ GUS-omat... (Kunci: Szerezzek ? Jó pénzért mindent lehet) Leg-

alább most a zene lenne jó. Ebben is igen nagyot tévedtem, mert a zene audio track-ről szólt. Kínomban már majdnem sírvafakadtam, mikor rájöttem, hogy az utolsó 4 (négy!) szám pontosan ugyanaz! Ez azért már mégis túlzás! Csak megtölteni CD-t valamivel, hogy a külső szemlélő úgy lássa, hogy full CD, de otthon persze kiderül: van rajta 20 Mega. Bosszantó egy dolog, de ■ további siránkozás helyett, inkább tekintsük meg ■ gámát egy kicsit közelebbről. Fegyverekből egészen sok van. Az alapfegyver ■ normál lövés, ebből végtelen a muníció. Egy fokkal hatékonyabb a hőkövető rakéta. A Ricochet rakéták a kemény felületekről (pl: fal, padló) visszapattannak, abban az esetben pedig, ha ellenséget érnek, akkor rögtön le is lehet a gazfickókat tartóztatni. A következő típusú fegyver, az Incendiary rakéta igen erős és

hatékony eszköz. Különös sajátossága, hogy ■ kilövés után tűzgolyóvá alakul át, így aztán minden útjába kerülő tárgyat vagy élőlényt porráéget. A páncéltörő rakéta szinte a leghatékonyabb fegyverek közé tartozik, így talán nem kell sokat beszélni róla. A gránát egyszerűen robban (ki gondolta volna), míg a nagy robbanású rakéta nagyot robban (ugye milyen meglepő!). De ezzel még nem jutottunk a végére, mert a Double Whammy - egy dupla-hőkövető rakéta, a Boing Bubble pedig egy bomba, amit a rosszá

vált bírók szoktak használni, igen hatékony. Természetesen, mint minden "jóraláló" platform játékban, nem csak fegyverek, hanem "tápszerek" is vannak. Ezek pedig életerőnk, és sok más egyebet hivatottak javítani. Két fajta energianövelő van: egy kisebb és egy nagyobb szív. Magától értetődő, hogy ■ nagyobb több energiát juttat vissza Dredd-nek. De, hogy ne legyen oly' sivár az élet extra-life-al

kell szerezned. A disk emblémát felszedve pedig egy szintkódot kapsz, amivel bármikor új-rakezdheted ■ pályát. Ezenkívül még van egy-két pontszerző nyavalya, de kit érdekel, hogy hanyadik leszel ■ Top 10-ben...

A szintekről még nem szóltam, így most megteszem: mily' meglepő, ebből is tíz darab van. Mint az várható volt, igen 'változatosak': mind-egyiknek más a háttere, és néha

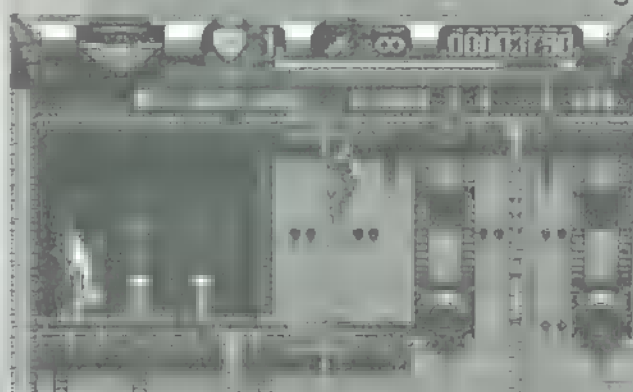


## Örömteli pillanatok

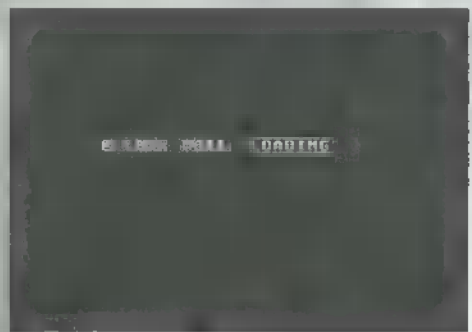
még másfajta ellenfél is betéved ■ képernyőre. Persze ez biztos bugar, mivel az már mégis csak túlzás, hogy egy ilyen "év játékában" többfajta ellenfél is legyen...:) A háttér - mint az manapság divat - igen futurisztikus. Ez egyes esetekben olyan 'jól' sikerült, hogy engem a szombati Junior-kajálda ebédmaradékára emlékeztetett, s nem egy játékbeli háttérre (Kunci: Erre ■ egy kitűnő példa: nézd meg ennek a cikknek a háttérét. - ha a nyomda nem b\*\*\*\*a el).

A JD-től mindenkit óva intek, de lehet hogy ezzel a mondattal kellett volna kezdenem s egyben be is fejeznem ezt az írást (vagy netán sírást?). Nemrég még azt hittem, hogy a Dust-nál nem lehet rosszabbat "alkotni", de persze tévedtem. Úgy látszik hogy valami baj van a hatodik érzékemmel, de se baj. A film után, mert az azért nem is volt annyira rossz valószínűleg néhányan meg fogják venni a játékot. Úgyhogy most mindenkit figyelmeztetek: WARNING - ACHTUNG - FIGYELEM!!!! - ÓVAKODJ A SZÖRPÉTŐL, akarom mondani a törpétől, vagyis a birkától, azaz ■ Dredd bírától. Eibégette:

Hacker / ORION DESIGN



dóka, mivel itt lényegében már véget is ér a story). S mivel a Judge Dredd "multinacionális" játék, ezért még jó pár nyelven is szerepel a kis story ■ doboz hátoldalán: Die Stadt Mega-City One ist ein korruptes... (Kunci: Der neuer Intel Pentium Processor mit ihrem PC. Spielen werden noch realistischer!) Mega City One est ■ ruine et la... Mega-City One é in rovina... Mega City One está en ruinas... Mega-City One is in verval... Így kell gyorsan és hatékonyan nyelvet tanulni:) (Kunci: De valdd be ! Oroszul csak ■ PC-Ultrában találod), bár az is lehetséges, hogy csak standard szabványról van szó.



Anyád !!!

A játékot a Acclaim - az örökzöld Mortal Kombat létrehozója - adta ki, ezért azt hittem, hogy elvárásaimnak meg fog felelni, de óriásit tévedtem. Most pedig kedves olvasó, tisztelettel megkérnélek, hogy irányítsd szem-gubolyidat a lap aljára, ahol a játék értékelése található... hupppssz!!! Igen hupppssz!!! És ez nem nyomdahiba, és nem is elírás. Hanem a szomorú, de igaz valóság! Hát igen. A játék színvonala

Bosszantó egy dolog, de ■ további siránkozás helyett, inkább tekintsük meg ■ gámát egy kicsit közelebbről. Fegyverekből egészen sok van. Az alapfegyver ■ normál lövés, ebből végtelen a muníció. Egy fokkal hatékonyabb a hőkövető rakéta. A Ricochet rakéták a kemény felületekről (pl: fal, padló) visszapattannak, abban az esetben pedig, ha ellenséget érnek, akkor rögtön le is lehet a gazfickókat tartóztatni. A következő típusú fegyver, az Incendiary rakéta igen erős és

Minimum hardver: 486/25, 8MB RAM, 2x CD-ROM,SB

Kiadó: Acclaim  
Teszt példány: Mixim Kft

Grafika: ■■■■■■■■■■■■  
Hang: ■■■■■■■■■■■■  
Design: ■■■■■■■■■■■■  
IQ: ■■■■■■■■■■■■





Jó estét, jó szurkolást kedves olvasók. Mint azt sejtitek ez az év fociprogramok tömkelegével árasztotta el az ádáz billentyűzetnyúzó soccerrajongókat. A "dömping" oka pedig nem



### Pista | Megcsíptük ■ kupát !

más, mint a 96-os angliai futball EB. A Warner Interactive a Renegade programozóival karöltve megragadta a lehetőséget és e különleges sportesemény kapcsán ■ Sensible sorozat "feltuningolt" kiadását dobta piacra. A Sensible család még régebben Amigára jelent meg, ezt követték a pc-s átiratok, majd most ez a European Cup Edition.



### Hogyan szívtak a klubvezetők - variációk egy témára

A játékhöz cd-s és lemezes változatban is hozzá lehet jutni, természetesen a nagyobb élvezhetőséget a cd garantálja. A game dos alatt fut, de a "merészebbek" Win95 keretein belül is üldözhetik a labdát. Az SWS egy kellemes intróval kezdődik, ami egy színvonalas fekete-fehér anim-film "videóklippet" takar. Röviden egy angol vidéki, kezdő klubcsapat hétköznapijaiba pillanthatunk be. Harcsabajuszos fazonok gáncsolják ki egymást régi, századeleji csíkos mezekben. A legjobb, amin szó szerint fetrengtem a röhögéstől, az a tömegbunyó-jelenet volt. Miután "túltettük" magunkat a bevezetésen a főmenü jelenik meg.

Itt az Option pontot választva a legfontosabb paramétereket állíthatjuk be, mint például ■ játékidő hosszúságát (gondolom

senki se kedveli a két perces félidőket), a pálya minőségét, időjárási viszonyokat (elkerülendő ■ "Csapatom úszik a sárban" helyzetkép), magát a visszajátzás lehetőségét. A "csűrhek" felkészültségét is egyenlővé tehetjük, bekapcsolhatjuk a legszebb pillanatok "lementését". Ki-be kapcsolhatjuk a zenét, a kommenteket és a közönség hangjait. Ja, igen és a "vállalkozókedvűek" ki is léphetnek a Dos-ba.

**Edit tactics:** Aki nem "izomból" futballozik, annak fontos lehet ez a menüpont. A passzolási, felállási formákat adhatjuk meg, illetve személycseréket is végrehajthatunk a bandán belül. A felkészültséget a játékosok melletti csillagok jelzik.

**Edit Custom Teams:** A game legjobb része, ugyanis saját csapatot tervezhetünk, melyhez a program a névválasztástól kezdve a mezzsín kiválasztásáig is szabad kezet ad. Így aztán nyomulhatunk a "Vörös Ördögökkel" és a "Hupilila



Transzvesztitákkal" is (ízlés dolga).

**Career:** Futballmanager játék, teletűzdelve stratégiai elemekkel és átvezető képsorokkal. Egy edző bőrébe bújva kell csapatunkat a csúcsra juttatni az adott bajnokságban. Nagyon jól megcsinált "játék a játékban" rész.

**Friendly:** Aki a barátságos találkozókat részesíti előnyben, az hosszabb időt fog itt eltölteni. Egy meccset többször is lejátszhatunk, ha nem tetszik az eredmény.

**Diy Competition:** Ez ■ pont már három "vérbeli" bajnokságot takar, ezek a League a Cup és a Tournament.

**Preset Competition:** Komplet világbajnokságon vehetünk részt, itt már a résztvevő csapatok meg vannak adva előre. Ezenkívül játszhatunk az EB-

n is és a földrészenkénti kupákon küzdhetünk.

**Season:** Szintén verseny, de idény jelleggel. A világ 65 országából választhatunk ki csapatokat és "alázhatjuk" a porba őket, ha elég ügyesek vagyunk.

Amikor bármilyen torna vagy meccs előtt a team számára ellenfelet választunk figyeljünk az ellenfél "színére" is. Ha a partner piros színnel jelöljük ki, az azt jelenti, hogy meccs előtt nem tudunk a csapatösszeállításán változtatni. A kék színt választva viszont "legyengíthetjük" az ellen csapatát.

A "bogyóbüvölés" módja nagyon egyszerű. A kurzornyílakkal mozgunk és az általunk kiválasztott billentyűvel lövünk és becsúszunk. Természetesen lehet Joystick-ot is használni. Minden labdaközelben lévő játékosunk mezzszámát felvillantja ■ gép, így érdemes az adott játékoskal labdát szerezni. Egy-egy félidő után megkapjuk ■ játékunk kiértékelését is, ami 0% esetén a mi morálunkat ronthatja le (főleg ha moldávokkal állunk ki a németek ellen). A kapust mindig át lehet verni a sarokba küldött 45 fokos bikákkal, viszont közeli erős lövésekkel 90 fok körül ne próbálkozzunk, mert a pacák mindig kivédi.

Van néhány billentyű amit mérkőzés közben is használhatunk. Ilyen a P (pause) az R (replay) a Space (save highlights) a H (replay highlights) a Page Up és Pg Down (pályabeláthatóság) és Alt+F1 (exit to dos). A játék egyébként a grafikát leszámítva eléggé életszagú. Ha például "peros" lapot kapunk a bírótól, az a játékos X meccs elejéig tényleg felfüggesztés alatt áll, nem játszhatunk vele. Ilyenkor aztán cserélgethetünk jobbra-balra.

Mint már említettem, a grafika nem olyan jó és szépen kidolgozott mint a mostanság napvilágot látott fociprogramok. Az átvezető képsorokat leszámítva a

# Sensible WORLD OF SOCCER

megjelenítés eléggé "halvány" olyan mintha egy két-három évvel ezelőtt kiadott programmal játszanánk. DE: Temérdek csa-



A francba! 1000 \$-t kellett a bírónak adni, hogy nyerjünk.

pattal játszhatunk (még a spanyol másodosztály gárdáivalis) nyugodtan sort keríthetünk egy Fradi vs Kispest rangadóra napra készen a 96-os mezzőnnyel futballozgatva. A zene nagyon tetszett a hivalkodás helyett visszafogottan, kellemesen szól a főmenü alatt. A hangeffektusokra sem lehet panasz: A közönség hangjai kiválóak a "riporter" beszólásai pedig egyenesen fenomenálisak, bár a 20. meccs után már rá lehet unni az állandóan ismétlődő kommentekre. A Sensible igazi "fegyvere" a szélvészgyorsaság, ami a "lebutított" grafikát ellensúlyozza. Ennél játszhatóbb és élvezhetőbb soccer-t még nem láttam. A pályán megszokott "tötyörészés" itt villámsebességnak felel meg. Ráadásul már egy 486 DX 33-on is fut 4MB rammal. Nem vagyok egy soccer-imádó fajta, de ez a program nagyon tetszett, csak ajánlani tudom mindenkinek, aki gyors és eredményes játékokra vágyik. Persze meg kell hagyni, hogy előben az "igazi".

NightBlade/Ori0n DESIGN

**Minimum hardver:** 486DX33, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS.

**Kiadó:** Warner Interactive  
**Teszt példány:** Ecobit Kft.

**Grafika:** ■■■■■■  
**Hang:** ■■  
**Design:** ■■■  
**IQ:** ■■■■■■■■





# SPUD

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy játégyáros, akinek a kis plüszállatkáit, szarvasait, kis manóit és nyuszijait mindenki nagyon szerette. Minden szép és jó volt, mindenkinek majdnem szétszakadt a búrája a jókedvtől, amikor megjelent a gonosz doki: Doctor Chillblane (mostantól csak Dr.), aki elrontott mindent. Átvette a hatalmat a játégyáros papától, és csúnya gonosz játékokat kezdett gyártani, ilyeneket mint Command & Conquer, Mortal Kombat... jaaa... bocsnat ez nem az a gyár. Szóval ilyeneket mint gépfegyveres szarvasok, iszonyatosan gonosz pingvinek és aljas manók. Az



lényeg, hogy ez így nem mehetett tovább, úgyhogy ■ jószágos papa, aki időközben szégyenében összement, megkért minket, a mintagyereket, hogy segítsünk neki. Mi Spudot alakítjuk, aki valóban tökéletes gyerek, leszámítva azt a napi nyolc nőt, akiket meg szokott erőszakolni és azt a heti harminc embert, akiket ki szokott nyírni. De végülis jó fej a gyerek, mivel mindezt nem különös kegyetlenséggel teszi.

Spud belépett a kastélyba, a sötétség úgy ereszkedett rá, mint a bakancsom a földön futkározó csótányra, lassan, de biztosan. Rá kellett jönnie, hogy ez a küldetés nem lesz valami könnyű, de azért nekifogott, mert a Dr.-t meg kell állítani, hát ha sikerülni fog...

Hát ez nem **ser** ■ Ne értsétek félre, nekem tulajdonképpen tetszett a játék, mert tök aranyos volt meg minden, de egy kicsit túlságosan is bugyuták benne az ötletek. Látszik, hogy a készítő az idióta vagy esetleg a



kisebb korosztályt pályázták meg eme játékkal. Mégegyszer kijelentem, a játék nem rossz, csak egy kicsit agyvelőkifolyasztó, véraláfutó, gyorsfagyasztó és tűrhető. A játék átmenet a Myst és a 7th Guest között, mind a kettőnek a kistestvéreként fogható fel. Azt mondjuk nem kellett volna a dobozra írni, hogy magasan felülmúlja a Mystet, mivel meg sem közelíti, de nem számít. A játékban Spuddal vagyunk, a

bátor kisfiúval, akit különböző kalandokon keresztül fogunk eljuttatni magához a főgonoszhoz, a Dr.-hez. A játék irányítása végtelenül egyszerű, nem kelle más használnunk, csak az egeret. Van egy kis pointerünk, ami alaphelyzetben egy kis kéz, ami azt jelenti, hogy nem tudunk semmit sem csinálni. Ez a pointer mindig meg fog változni, amikor tudunk valamit csinálni, ugyanúgy mint a hasonló játékokban. Most akkor nézzük meg a különböző pointereket:

**Kéz:** alaphelyzet, nem tudunk semmit sem csinálni.

**Nyíl:** abba az irányba tudunk előre csúszni egy-pár lépést.

**Kéz mutatóujjal:** valamit tudunk használni, vagy valamit tudunk csinálni.

**Fogsor:** valakivel tudunk dumálni.

**Gömb a kézben felfelé:** fel tudunk venni egy tárgyat

**Gömb a kézben lefelé:** egy dolgot le tudunk tenni.

**I betűs dobozka:** az Inventorynk jele.

Tulajdonképpen csak ennyi az irányítás. Most néhány szóban leírnám ■ dobozunk használatát. Véleményem szerint ez az a dolog ■ játékban, ami nagyon ötletes. Az Inventorynk tulajdonképpen egy kis doboz, aminek a kapacitása teljesen végtelen. Belépve ide, tulajdonképpen egy raktárhoz hasonló dologgal fogunk találkozni, ahol mindennek megvan a saját helye. Középen van az EXITES ajtó, amivel ki tudunk lépni, ezt egyébként ■ jobb egerrel is megtehetjük. Az ajtótól jobbra helyezkedik el ■ "save-load gép", három mentésre van lehetőségünk, ami egy kicsit kevés, de azért hozzá lehet szokni. Az ajtótól balra van egy asztal, és egy doboz, amiben a nyuszik találták

meg a kuckójukat. Ennek a doboznak a párja a save-load gép mellett talált helyet, ahol meg a manók szunnyadnak, különböző pozíciókban. A többi helyet egy óriási szekrény foglalja el, ahol a tárgyainkat fogjuk megtalálni. Az itt lévő asztalnak nagyon nagy szerepe lesz ■ játékban, mivel itt tudjuk majd a kis haverjainkat a nyulakat és a manókat különböző tárgyakkal mixelni, mint pl. manót egy ásóval, és máris meg van az ásó-

manónk. Szerintem ez az egyedüli dolog, ami feldobja ■ játék hangulatát, mivel így kétirányúan kell gondolkodnunk, ki kell találnunk, hogy mit fogunk mi használni, és mit ■ segítőtársaink.

És most akkor következzen egy kis segítség a játék elejéhez, hátha egy hét éves gyerek is olvassa ezt a cikket, ugyanis olyan könnyű a játék, hogy csak nekik jelenthetnek problémát a játékban lévő akadályok. Én például tíz perces játszással jutottam el a kettes cd-ig, úgy hogy nem sok közöm van a kalandjátékokhoz. Szóval az első helyszín az a nagyfater-nak a kis viskója. Itt az a feladatunk, hogy ■ ház mögött lévő szánnal elhúzzunk a veresbe. Ehhez két dolgot kell teljesítenünk. Először is kaparjuk össze a szarvas csapatot, akik nem igazán mutatkoznak segítőkésznek. Egyiküket a konektor kihúzásával tudjuk lekaparni a számítógépről (szegény, biztos Dukeozott). A második éppen alszik, úgyhogy bunkó módon ébresszük fel a talált CD-vel. A harmadik állatka, már ■ dögös kategóriába tartozik...nem,nem...nem halott, csak nőnemű, és éppen zuhan. Öt egyébként az alagsorban talált szerszámkulccsal tudjuk munkára készíteni. Ekkor merül fel ■ probléma, hogy hol van a negyedik szarvasmarha. **(CoVboy: Hát az én vagyok !)** A megoldás nagyon egyszerű: SEHOL. Ezért emulálni fogjuk



a szarvast, és az ágy alatt talált kis lufi pont meg fog felelni a célnak, azután, hogy felfűjtük. A következő feladatunk az legyen, hogy a házban lévő összes szobát átkutatva bepakoljuk a különböző helyeken szétszórta állapotban lévő nyuszikat és manókat. Lehetőleg az összeset

szerezzük meg, mivel az egész játékban szükségünk lesz rájuk, és hogyha elfogynak, akkor OBI van **(Kunci: Ja, ■ nem véletlenül egy Star Wars leírás ?)**.

Yes! Mindenki örül, hogy megoldotta az első iszonyatosan megizzasztó, nehéz akadályokat. Most már nincs is más előre, mint hátra, VAGY FORDÍT-



VA? Szóval lóduljunk el erről a helyről. Nemsokára látni fogjuk, ahogyan kis haverunk a székben élvezkedve elrepül a szánnal. Nem fogja sokáig a repülés jó oldalait élvezni, mivel a csúf és gonosz Dr. szépen ránk küld két Air Strikeot, és mi csak győzni fogjuk a lefelé zuhanást. Ahhoz képest, hogy vagy tíz kilométert zuhantunk, egész jó állapotban már folytathatjuk is a kalandunkat. Innentől fogva már csak tőmondatok fognak következni:

- A nyúlnek tíz dolcsi kell, és csak akkor kapjuk meg a hajót, ha van utazótársunk.
- A kacának kell adni egy kis piát **(CoVboy: Végre egy normális állat a tehenek után)**.
- A barlangban szükségünk lesz egy zsák homokra.
- A gorillától szerezzük meg a banánt.

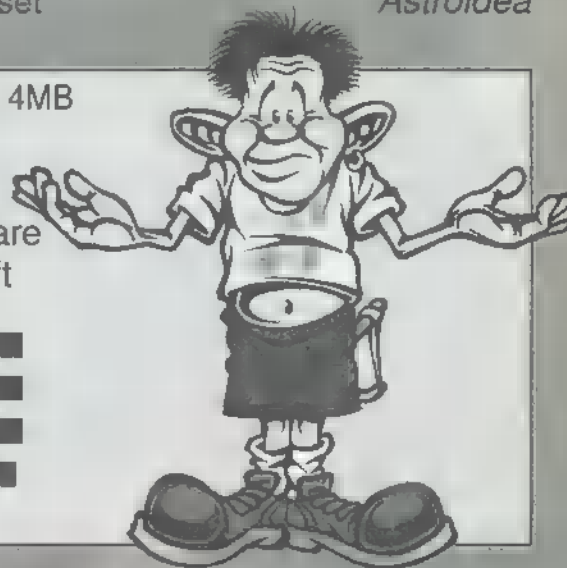
Ezek a tanácsok egyébként a második pályára, a szigetre vonatkoztak. Több dologgal már nem szolgálhatok, mivel akkor nektek nem maradna meg a felfedezés izgalma. Hát akkor nem maradt más hátra, minthogy jó szórakozást kívánjak kedves óvodás olvasóinknak.

CASH / Mortal Team & Astroidea

**Minimum hardver:** 486SX, 4MB RAM, 2x CD-ROM,SB

**Kiadó:** Alternative Software  
**Teszt példány:** Altern. Soft

**Grafika:** ■■■■■  
**Hang:** ■■■■■  
**Design:** ■■■■■  
**IQ:** ■■■■■





# STAR TREK

## DEEP SPACE NINE

Az űr. A végtelen űr, amelyben minden előfordulhat, és minden elő is fordul. Az embert mindig is érdekelt a világegyetem: történeteket szőtt róla, az idegen világokról és fajokról, illetve azok találkozásáról az emberiséggel.

Számos feldolgozást megért már e téma, mégis van kettő, amelyek különösen kiemelkedővé váltak a sci-fi műfajában: a Star Wars és a Star Trek. Azonban míg az előbbi egy heroikus mese, addig az utóbbiban keverednek a politikai, diplomáciai, faji (l) és érzelmi elemek, témák. Hazánkban sajnos sem az eredeti sorozatot, sem annak folytatásait (The Next Generation, Voyager, és a Deep Space Nine) nem vetítették/vetítik, így az alap-történetet csak a programból, illetve a műholdas csatornákon sugárzott adásokból ismerem.

Maga a Deep Space Nine az egyik legkevésbé ismert Star Trek történet, amit szerintem annak köszönhet, hogy az álló helyszín miatt a sorozat kezd egyre unalmasabb lenni, nem igazán tudnak már újat kitalálni. Mi is ez a helyszín? Egy űrállomás, amit annak idején egy idegen faj birtokolt, mára azonban a Szövetség birtokába került. Miért épp a Deep Space Nine? Ez az egyetlen hely, ahol az ismert univerzumban stabil féreglyuk található. A féreglyuk tulajdonképpen egy energiával telített alagút, ami teleportnak is felfogható, hiszen két tér közötti közlekedést tesz lehetővé, nagyon rövid idő alatt. A harc tehát folyik, a Deep Space Nine-on pedig mindenféle szerzet megfordul.

A játék története szerint a főszereplőt, Bannik követet támadás éri az állomás felé vezető útján. Dokkolása után, ami kissé szokatlan módon történt meg, megtudja, miért is kellett idejönnie. Az állomás új, eddig ismeretlen faj, a Scythians nagyköveteivel kell felvennie a diplomáciai kapcsolatot. A nagykövet azonban meggyilkolják. Megindul a nyomozás, ami egyben harc az idővel is, hiszen ki szeretné, ha kitűdné a bűncselekmény...

Maga a program két CD-n kerül forgalomba, ami manapság már szinte kevésnek mondható. Az installálás egyszerű és kényelmes, a winchesterből is csak 6 megát kell a játékra áldoznunk. (Megj.: minden egyes mentett állás 330K-t foglal, ezért tartsunk üresen egy-két MB-ot!) A hangkártyabeállításat valószínűleg ismerős lesz minden játékkedvelőnek, sok helyen találkozhattunk már vele (pld.: Mortal Kombat 3.), és tulajdonképpen minden létező hangkártyát ismer. A mozilejátszást egy Smacker nevű rendszer végzi, ami sajnos se nem gyors, se nem szép, így a kisképernyős jelenetek még mosottak is néha. A játék kezeléséről nem nagyon lehet elmondani semmit: egérrel mozgatjuk a kurzort, ami a megfelelő helyen megnyomva (mármint a bal egérgombot megnyomva) a megfelelő akció hajtható végre. A jobb egérgombbal az opcióképernyőre jutunk, itt lehet játékállást menteni/tölteni, itt állíthatjuk be az akciórészek nehézségét, és végül, de nem utolsósorban, itt léphetünk ki a játékból. Az akciórészek tulajdonképpen egyszerű lövöldözős játékok; a lényeg, hogy célkeresztünkkel a számoltatott háttér előtt elrepülő ellenfeleket minél nagyobb mértékben irtsuk. (A



program az ilyen részek előtt automatikusan lementi a játékállást.)

Mielőtt komolyabban nekilátunk a végigjátszásnak, ajánlom, hogy alaposan ismerkedjünk meg a bázis minden zegével-zugával, illetve a helyszínek közötti közlekedéssel. Mivel mozgásnál a kép nem animál, csak állóképeket rak ki, ezért a tapasztalatlan játékos egy idő után teljesen eltéved, csak a vakszerencsének köszönheti, ha eltalál valahová. Ezt a készítőik megfajlították azzal a fantasztikus ötlettel, hogy az általános közlekedési eszköz - a turbólift - nem működik az egyik szinten, így az ide-oda mászkálás néha már rémálommá válik. Szerencsére a programot aránylag nor-

mális módon írták meg, a kép-váltás nem lassú, a lemezt pedig nem kell tízpercenként cserélni (mint egynéhány multimédiás CD-s játéknál), az M billentyű segítségével pedig előhívhatunk egy térképet, ami ugyan nem túl részletes, de azért használható. Ha már végképp nem tudjuk, hogy hol vagyunk, keressük meg az egyik helyi terminált (egy DS9 embléma jelöli), és válasszuk a "Where Am I?" menüpontot. Ugyanitt megtudhatjuk le-



génység összes többi tagjának tartózkodási helyét is.

A játékban előforduló karakterekkel való beszélgetéseknek meg van az az érdekes tulajdonságuk (a többi hasonló játékhoz képest), hogy nem lehet mindenkit mindenről vég nélkül kifaggatni. Előbb-utóbb beleunnak a monológokba, és szó nélkül elvonulnak, de akár barátokat is szerezhethetünk, ha megfelelő hangnembben adjuk elő mondanivalónkat.

Amit az ember először észrevesz egy játékon, az általában a grafika. Jelen esetben sajnos semmi jó nem mondható, hiszen a trace-el háttérrel minősége már-már pocsek, az egyedüli jól megoldott részek a lövöldözések háttéréiben merülnek ki. Az emberek szokás szerint (már az ilyen full-trace játékoknál) nevetségesek, mozgásuk darabos, arcminikájuk gyakor-



latilag nincsen. Egy kis személyes mérgelődés: nem tudom, hogy én kapok mindig ilyen játékokat (előző PCU, Ripper), vagy mostanában ez a trend érvényesül, de természetesen a Deep Space Nine sem írja ki a párbeszéd szövegeit. Tudom, hogy az angol világnyelv, de ez egy kicsit már túlzás. Néha már azt hiszem, hogy a felfévesem, miszerint a cégek csak időhiány miatt hagyják ki az ilyen dolgokat, igaz. A dolgon némileg javult az a tény, hogy a digi nagyon jó minőségű, a színészek pedig rendkívül érthetően beszélnek. A negatívumok után most már jöhet a lelkendezés.

Rengeteg interaktív kalandjáték jelenik meg mostanában, s bár a grafikára és a hangra nem igazán lehet panasz, a hangulat majdnem mindből hiányzik. A Harbinger egy érdekes eset: a grafikája jó esetben is csak közepes, a mászkálás nem animált, és a mozik is kisképernyősek, mégis, a játéknak (szerintem) van egy olyan tipikus "feeling"-je, amit nem lehet leírni, és ami tényleg a Deep Space Nine fedélzetére varázsolja a játékost. Igazán azoknak tudnám ajánlani, akik jól ismerik a sorozatot (valószínűleg nincsenek túl sokan az országban), hiszen ők azok, akik a leginkább át tudják érezni a program nagyszerű hangulatát.

Reptile / Astroidea & Mortal Team



**Minimum hardver:** 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS.

**Kiadó:** Viacom  
**Teszt-példány:** Automex

**Grafika:** ■■■■  
**Hang:** ■■  
**Design:** ■  
**IQ:** ■■■



# DECATHLON





Jó estét, jó szurkolást Hölgyeim és Uraim. Ja...izé...bocsánatot kérek. Úgy látszik túl sok olimpiai közvetítést néztem az utóbbi napokban. De mivel ez a játék még nem az olimpia jegyében készült, ezért nem vesztegetek túl sok szót az ötkarikás játékokra, hanem azonnal rá is térek a World Class Decathlon ismertetésére.

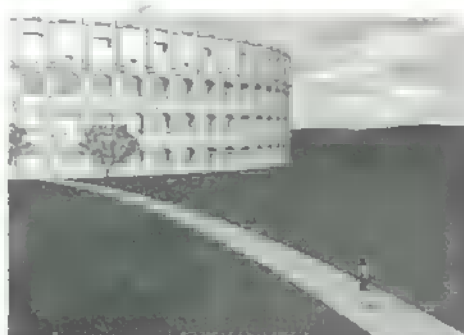
A játék segítségével az atlétika, egészen pontosan a dekathlon világába látogathatunk el. A stuffot a kétszeres olimpiai dekathlon bajnok, Daley Thompson neve fémjelzi. Na de mi is az a dekathlon, magyarosabb nevén tízpróba, ha már ennyiszer emlegetem? A tudatlanok kedvéért ezt is leírom (ugye milyen eszméletlen rendes vagyok?). Mint ahogy a neve is mutatja, tíz sportágat tartalmaz, méghozzá az atlétika teréről: 100 méter sprint, távolugrás, kalapácsvetés, magasugrás, 400 méter futás, 110 méter gátfutás, diszkoszvetés, rúdugrás, gerelyhajítás, illetve 1500 méter futás. E rengeteg esemény lebonyolítására 2 nap áll rendelkezésünkre. Minden versenyszámmért (természetesen teljesítményünk függvényében) pontokat kapunk, és ezeknek az összege alapján dől el, hogy milyen helyezést érünk el.

Egy szép intró, valamint egy kevésbé szép Daley Thompson pofázása után egy Lightwave-elöltöltőben találjuk magunkat. Elég szépen néz ki, talán ez a legszebb hely az egész játék során. Mindegyik atlétának (itt nem a trikóra kell gondolni!) van egy saját szekrénye. Ezekbe bele tudunk nézni, meg tudjuk



CoVboy hálószerobája

változtatni a játékosok adatait (érdemes jól letápolni az ellenfelet), sőt, alkothatunk saját atlétát is. Játékosainkat el is küldhetjük tréningelni, így még jobbak lesznek. Az atlétáknak több fontos tulajdonságuk is van (Kunci: például    ), amiket be tudunk állítani, de talán a legfontosabb a kitartás (endurance). Minden verseny szám alkalmával elhasználunk egy bizonyos mennyiséget ezekből a pontokból, de vigyáz-



Mindent megteszek, hogy én legyek az első...

zunk el ne fogyjanak, mert akkor megszívjuk. Ennyit a játékosokról, vissza az öltözőbe. A "field" feliratú ajtónál kezdhetjük el a játékot, a "showers"-nél pedig kiléphetünk. A "coach" ajtó mögött edzőinktől, azaz Daley Thompson-tól személyesen tudhatunk meg mindenféle trükköt és tippet, ami verseny megnyeréséhez kell. Még egy fontos dolog! A game menü. Itt lehet beállítani, hogy most éppen gyakorolni akarunk csak (practice mode), egyetlen versenyt akarunk e játszani (single decathlon), vagy egy több versenyből álló idényt (season mode). A többi menüben különböző infókat kérhetünk le (versenyeredmények stb.), illetve mindenféle dolgot állíthatunk be, például hogy legyen-e zene vagy sem.

Most pedig következzen egy kis használati utasítás az egyes sportágakhoz! Eszméletlen nagy titkot árulok el az-  
zal, hogy minden



Ime a atlantai robbantgató

verseny számot a start gombra történő kattintással kezdhetünk el.

- **100 m sprint (100 meter dash):** A verseny egy pisztoly animációjával indul. Amint elsül a pisztoly, azonnal nyomjuk meg a bal gom-

bot, és tartuk is nyomva. Ekkor gyorsít a versenyzőnk, de vigyázzunk, mert a gyorsítás tartás pontokba kerül, így lehetőleg ne gyorsítsunk végig. A cél előtt a jobb gombbal csinálhatunk mellbedobást, ezzel is értékes század-másodperceket nyerünk. Próbáljunk meg kb. a pisztoly eldördülésének másodpercében indulni. Nem baj, ha véletlenül egyszer-kétszer hamarabb indulunk, csak a harmadik ilyen eset után zárnak ki

(magyarosabban szólva diszkvalifikálnak).

- **távolugrás (long jump):** Az ugró vonal előtt nyomjuk meg a bal gombot, majd ha levegőben van az atléta, akkor nyomjuk meg újra. Összesen 3 próbálkozásunk van, de vigyázzunk, mert az is próbálkozásnak számít ha beléptünk.

- **kalapácsvetés (shot put):** Itt csak akkor kell klikkelni, ha azt akarjuk, hogy hajítsa el a kalapácsot. Itt is 3 próbálkozásunk van, és rontás is annak számít.

- **magasugrás (high jump):** Ez hasonló a távolugrához. Klikkelünk hogy mikor ugorjon, majd a levegőben klikkelünk újra. A "pass"-re kattintva tudjuk növelni a magasságot.

- **400 m futás (400 meter race):** Hasonló a 100 méterhez, csak hosszabb. Itt elhasználhatjuk a maradék kitartás pontokat, hiszen ez az első nap utolsó versenyszáma. Ez után megyünk haza csicsikálni.

- **110 m gátfutás (110 meter hurdles):** Ez a második nap első eseménye, így most újra maximumon van a kitartásunk (feltéve persze, hogy

aludtunk az éjjel és nem csajoztunk). Ugyanúgy kell ezt is vezérelni, mint a 100 métert, az akadályokat jobb gombbal ugorhatjuk át. Ha feldöntünk egy akadályt, akkor sebességet veszünk.

- **diszkoszvetés (discus):** Lásd kalapács vetés, csak itt most

diszkoszt kell dobálgatni.

- **rúdugrás (pole vault):** Ez meg a magasugráshoz ha-

sonlít. Csak annyi a különbség, hogy akkor is kell kattintani, amikor azt akarjuk, hogy leszúrja versenyzőnk a rudat. Így összesen 3 kattintásra lesz szükség.

- **gerelyhajítás (javelin):** Atlétánk neki fut, majd kattintásunkra eldobja a gerelyt. Három lehetőségünk van, hibázás is annak számít.

## Játék

# 2

Mikor született Daley Thompson? Csak az évszámra vagyunk kíváncsiak!

A helyes megfejtést beküldők között magát a programot sorsoljuk ki.

- **1500 m futás (1500 meter race):** Lásd 400 méter.

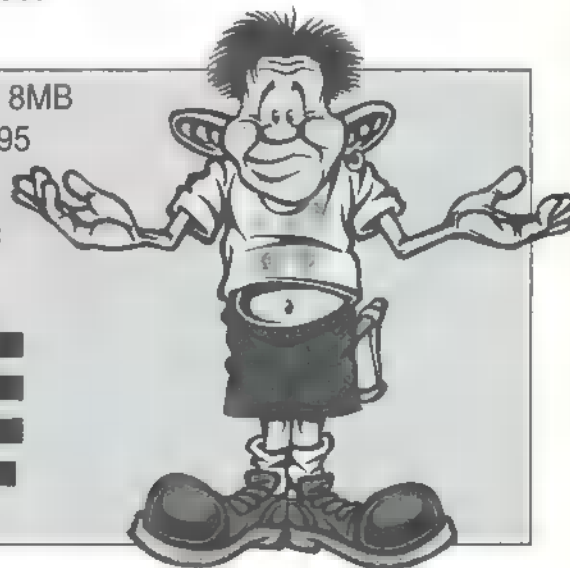
Hogy milyen a játék? Hát szerintem így 1996 közepe táján joggal várhatna az ember jobbat is. Ugyan 3D-sek a figurák, de a 256 szín miatt mégse okoznak valami szemet gyönyörködtető látványt. A mozgásokon is lett volna még mit finomítani, és nekem a video bejátszások is eléggé akadoztak. A gép hangulata se az igazi. Megpróbálták ugyan visszaadni a sportesemények légkörét, de szerintem ez nem nagyon sikerült. Akit még ezekkel a szavakkal sem sikerült elrettentenem, annak még annyit mondom, hogy a játék csak és kizárólag Windows 95 alatt hajlandó futni. Végül is nem olyan rossz ez a stuff, de azért lehetett volna szebb grafikát adni neki, na meg "windowstalanítani" is. Én mindenesetre nem tudnék órákat eltölteni mellette.

Benny/Ori0n DESIGN

Minimum hardver: 486/33, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, Win 95

Kiadó: Interactive Magic  
Teszt példány: I. Magic

Grafika:   
Hang:   
Design:   
IQ: 





# DEFCON 5

Kor: 23 század.

Hely: Valahol a zűrben, azaz az űrben.

Minden nyugodt, békés és csendes. Persze888 Természetesen ezt a Weapon Division of the massive Tyron Corporation gyűlöli. (Kunci: Hát én ezt a mondatot **■** nagyon értem, de Hacker **■** szó szerint így írta le, és nem nyomdahiba) Valójában senki sem tudja, hogy a Tyron Corporationnak mi a baja. Találgatják az emberek, hogy szélsőséges anarhisták vagy egyszerűen pénz kell nekik. Ez a vállalat mintegy két századdal ezelőtt egy védelmi-



rendszert épített ki, amely tökéletes védelmet biztosított az idegenek ellen. Azóta már nemzedékek nőttek fel úgy, hogy életük során soha nem láttak egyetlen idegent sem, éppen ezért úgy döntöttek, hogy **■** költségek csökkentése érdekében automatizálni kell az egész rendszert, az embereket pedig elszállítani. Erre az akcióra 2204 december 31.-én került sor. Az embereket eltávolították, azonban Shelford Pitz, akinek az volt a feladata, hogy a védelmi softwareket felinstallálja egy véletlen "baleset" során életét vesztette, így ez a feladat **■** mi vállalkozhatna. Yes, megint itt egy tucat software... no nem 12 db, hanem egyszerűen semmi plusz, semmi extra. A játék környezetét egy igen csúnyácskán kivitelezett 3D-s környezet (ez maga a bázis) és egy virtuális számítógép gyenge grafikája épít fel. Ez utóbbi a VOS (nem tudtam rájönni, hogy ez minek a rövidítése, talán Virtual Operation System), de erről, mivel ez az egész játék lényege a későbbiekben még több szó fog esni. Időnként még a felszínre is felmehetünk, ahol általában védelmi feladatokat kell ellátnunk. A program alapjában véve DOS-os, de hogy a Windows 95 userek is örülhessenek, az új operációs rendszert is támogatja a program. A gáma lényege, hogy az idegenektől megvédjük a bázist, beüzemeljük a védelmi softwareket, majd biztonsággal elhagyjuk a bolygót.

A játék irányítása rendkívül rossz (Kunci: Meg a **■** hejjesírásod is:-). Nem tartom szükségesnek, hogy ezt részletesen kifejtsem (Kunci: Én viszont igen. Eddig vagy 40 helyesírási, és fogalmazási hibát javítottam ki a cikkedben), mert ha egyszer elkezdesz vele mozogni, azonnal tapasztalni fogod. A hárdomdimenziós részeknél a nyilakkal lehet közlekedni, az ENTER megnyomásával pedig a liftet lehet hívni, vagy belépni **■** VOS-ba. A SPACE-el lehet löni, amit inkább csak prűntyögésnek és nem lövésnek nevezhetünk. A felszínen a SPACE-el lehet löni (Kunci: Szóismétlés!), a TAB-al pedig amennyiben a VOS-ból irányítjuk őket - meg lehet változtatni a nézőpontokat. Az F1-el tudod bemérni a célpontot, s ezután az ENTER megnyomásával lehet az ellenfélre kieregetni a rakétákat. A VOS-ban pedig egyedül az ESC a lényeges, mivel azzal lehet kilépni belőle, **■** többi irányító gomb triviális. Miután megtekintettük az egészen szép intro, csak úgy in medias res kezdéssel indít egy igen sivár folyosón. Ez még nem is lenne akkora baj, de amint az egyik nyílra rátenyerelünk, jön a hányinger, a mozgás miatt... Azért a GT Interactive-től többet vártam. Ha nem unod az egészet és elég sok idő van, akkor meg lehet szokni az irányítást. Első utunk a hatodik szintre vezessen. Itt menjünk be egy terminálba (a falon lévő kis ablak-szerűség), ahol megnézhetjük majd, hogy merre is van az a control room-nak becézett helység, amit állandóan egy női hang emleget. Röffenjünk oda, majd az ott található lifttel menjünk egyet feljebb, a tényleges irányító szobába. Amint itt is megtaláltuk a terminált (vagányabb nevén "öt" hívják VOS-nak), máris... szidhatjuk magunkat, hogy hogy tudtunk ilyen ocsmány játékot megvenni.) No, azért nem kell annyira elkeseredni, mert a grafika azért nem minden (gondoljunk csak a Civilization-ra!), és maga a játék nem is annyira rossz (igaz, kellett arra egy kis idő, hogy erre én rájőjsek).

A játékban igen fontosak a turretek, amik a mai napokban

ágyúval felszerelt őrtornyoknak fellelnek meg.

Aztán jöhet a kérdés, hogy mi is az

**■** sok vacak dodeka-

éder **■** VOS-ban, rajta sok, kis ábrával, ami belépés után megjelenik előttünk. Négy menüpont van: tactical, operations, communications, archives. Ezekbe egyenként belépve több almenüponthoz juthatunk, de ezekről később még bővebben olvashatsz.

A Tactical menüpontot választva védekezhetünk, támadhatunk, de akár ha kedvünk tartja, az egész Defcon 5-öt a levegőbe röpíthetjük. Igen hasznos abból **■** szempontból is, hogy itt kell újratölteni a turretek municiját. Az Operati-onnel láthatjuk el a mindennapi teendőket, mint mondjuk a Defcon 5 energiaelosztását, vagy a növények öntözését.

A Communications-al lehet a bolygón belül is és kívül is társalogni. Mivel azonban az egész bolygó kihalt, így nem túl sokat érhetünk a "belföldi" hívásokkal,



messzebbre meg csak vész-helyzet esetén kell "kagylóz-nunk" (azért kerüljük el Green doktort!). Utoljára maradt az Archives. Talán ez a legjelentősebb menüpont, ha még elsőnek nem is hinné azt az ember. Hogy miért? Mert ebben minden információ megtalálható a világ gazdaságáról, politikájáról, és ez a védekezés szempontjából nem egyszer igen fontos lehet. Ezenkívül van még egy-két igen fontos almenüpont. Talán a legjelentősebb a Druid

Control - két fajta robot van, az egyik a bázis védelmére van kiképezve (Kunci: **■** macska fel van mászva **■** fára), akárhova le lehet tenni őket, és azt a helyet, ahová letetted **■** pusztulásukig védeni fogják, de ki, a felszínre nem tudnak menni. A másik fajtát éppen a felszínen való ügyködésre teremtették: feladatuk adhatjuk nekik, hogy szedjék össze a bolygóról a roncsokat, vagy a lezuhant idegenek hajójáról a hasznos holmikat. Talán ugyanilyen jelentőséggel bír a Turret Control, ami - mily' meglepő - a turreteket irányítja (itt lehet újratölteni őket és az adataikat megtekinteni). Ha a védelmi software befuccsolna, akkor lehetőségünk van közvetlenül a VOS-on át irányítani ezeket a védelmi központokat. A Software Control-al tudjuk installálni **■** védelmi programokat, így már minden automatice fog menni. Ennek hiányában azonban igen kellemetlen helyzetekbe juthatunk. A Facilities-el tudjuk a tárgyainkat használni és ennek segítségével tudunk mi magunk is elmenekülni a bolygóról azáltal, hogy megmondja a program, hogy milyen tárgyakat kell összegyűjtenünk. Ez igen utálatos munka, mivel a tárgyak szét vannak szórva az egész épületben, és mivel a 3D-s rész irányítása nem valami csodálatos... a többi már ti is ki tudjátok ugye találni?

Zavarban vagyok így a cikk vége felé, mikor egy kis összegzés kellene a játékról, mert a grafikája (az animokat leszámítva) és hangja szinte minősíthetetlen, de ezzel szemben a játék egészen jó. Mindenesetre a megszállottaknak biztos tetszeni fog, és ha kezdetben még nem is megy olyan jól, ne keseredj el, én is meghaltam néhány-szor az elején, amikor a controll room-ot kerestem órákon keresztül.

Hacker / ORION DESIGN

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS.

Kiadó: GT Interactive  
Teszt példány: Mixim Kft

Grafika: **■■■■■■■■■■**  
Hang: **■■■■■■■■■■**  
Design: **■■■■■■■■■■**  
IQ: **■■■■■■■■■■**

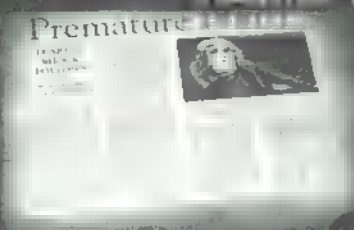




# THE DARK EYE

inscape? Bőven hallottam róla, de a kérdés az, hogy is néz ki? Itt van egy megpróbáltatás, ami azt jelenti, hogy mindössze csak a harmadik próbára kerülhetsz, és ő a harmadik próbán a harmadik generációját jeleníti. (Kénel Erdélyi, ezt a Windows-t is megpróbáltam)

Ezt az illusztrációt egy kis képet kell készíteni a képernyőre, azaz a képet a képernyőre kell tölteni. A képet a képernyőre kell tölteni, azaz a képet a képernyőre kell tölteni. A képet a képernyőre kell tölteni, azaz a képet a képernyőre kell tölteni.



francia. Készt a nyomda

Indulni is fogunk. Mindkét oldalról a képernyőre kell tölteni a képet. A képet a képernyőre kell tölteni, azaz a képet a képernyőre kell tölteni. A képet a képernyőre kell tölteni, azaz a képet a képernyőre kell tölteni. A képet a képernyőre kell tölteni, azaz a képet a képernyőre kell tölteni.



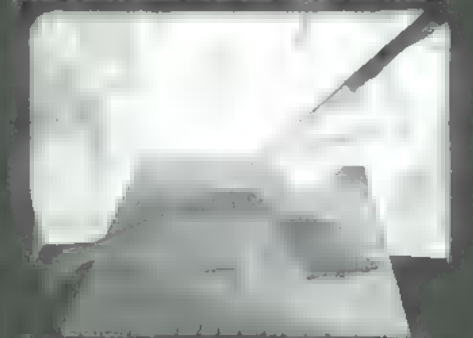
Na ez most milyen néz ki?

Na ez most milyen néz ki? A képet a képernyőre kell tölteni, azaz a képet a képernyőre kell tölteni. A képet a képernyőre kell tölteni, azaz a képet a képernyőre kell tölteni. A képet a képernyőre kell tölteni, azaz a képet a képernyőre kell tölteni.

Indulni is fogunk. Mindkét oldalról a képernyőre kell tölteni a képet. A képet a képernyőre kell tölteni, azaz a képet a képernyőre kell tölteni. A képet a képernyőre kell tölteni, azaz a képet a képernyőre kell tölteni.

Indulni is fogunk. Mindkét oldalról a képernyőre kell tölteni a képet. A képet a képernyőre kell tölteni, azaz a képet a képernyőre kell tölteni. A képet a képernyőre kell tölteni, azaz a képet a képernyőre kell tölteni.

Indulni is fogunk. Mindkét oldalról a képernyőre kell tölteni a képet. A képet a képernyőre kell tölteni, azaz a képet a képernyőre kell tölteni. A képet a képernyőre kell tölteni, azaz a képet a képernyőre kell tölteni.



A képet a képernyőre kell tölteni

Indulni is fogunk. Mindkét oldalról a képernyőre kell tölteni a képet. A képet a képernyőre kell tölteni, azaz a képet a képernyőre kell tölteni. A képet a képernyőre kell tölteni, azaz a képet a képernyőre kell tölteni.

Indulni is fogunk. Mindkét oldalról a képernyőre kell tölteni a képet. A képet a képernyőre kell tölteni, azaz a képet a képernyőre kell tölteni. A képet a képernyőre kell tölteni, azaz a képet a képernyőre kell tölteni.

Indulni is fogunk. Mindkét oldalról a képernyőre kell tölteni a képet. A képet a képernyőre kell tölteni, azaz a képet a képernyőre kell tölteni. A képet a képernyőre kell tölteni, azaz a képet a képernyőre kell tölteni.

Indulni is fogunk. Mindkét oldalról a képernyőre kell tölteni a képet. A képet a képernyőre kell tölteni, azaz a képet a képernyőre kell tölteni. A képet a képernyőre kell tölteni, azaz a képet a képernyőre kell tölteni.

Indulni is fogunk. Mindkét oldalról a képernyőre kell tölteni a képet. A képet a képernyőre kell tölteni, azaz a képet a képernyőre kell tölteni. A képet a képernyőre kell tölteni, azaz a képet a képernyőre kell tölteni.



Indulni is fogunk

Indulni is fogunk. Mindkét oldalról a képernyőre kell tölteni a képet. A képet a képernyőre kell tölteni, azaz a képet a képernyőre kell tölteni. A képet a képernyőre kell tölteni, azaz a képet a képernyőre kell tölteni.

Indulni is fogunk. Mindkét oldalról a képernyőre kell tölteni a képet. A képet a képernyőre kell tölteni, azaz a képet a képernyőre kell tölteni. A képet a képernyőre kell tölteni, azaz a képet a képernyőre kell tölteni.

Indulni is fogunk. Mindkét oldalról a képernyőre kell tölteni a képet. A képet a képernyőre kell tölteni, azaz a képet a képernyőre kell tölteni. A képet a képernyőre kell tölteni, azaz a képet a képernyőre kell tölteni.



Indulni is fogunk

Indulni is fogunk. Mindkét oldalról a képernyőre kell tölteni a képet. A képet a képernyőre kell tölteni, azaz a képet a képernyőre kell tölteni. A képet a képernyőre kell tölteni, azaz a képet a képernyőre kell tölteni.

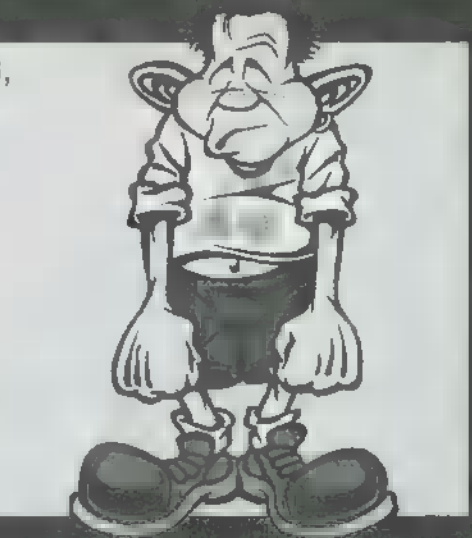
Indulni is fogunk. Mindkét oldalról a képernyőre kell tölteni a képet. A képet a képernyőre kell tölteni, azaz a képet a képernyőre kell tölteni. A képet a képernyőre kell tölteni, azaz a képet a képernyőre kell tölteni.

Indulni is fogunk

Minimum hardver: 486 DX 33, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB

Kiadó: Inscape  
Teszt példány: Automex

Grafika: ■■■■  
Hang: ■■■■  
Design: ■■■■  
IQ: ■■■■





Elmesélek Nektek egy szép történetet Seholsincs országról, annak királyáról, a világszép királykisasszonykáról, és a vándorpilótáról, ha jól figyeltek. Tartsátok hát nyitva fületeket, szemeteket jól, szátokat a csodálkozástól, hisz oly hihetetlen e történet.

Seholsincs ország a Sehol sziget északi csücskén fekszik, bár attól talán kicsit délnyugatabbra. Virágzik itt az élet, tejben-vajban fürdik mindenki, csak éppen a pénz hiányzik! Mert hiába a nagy gazdagság mindenféle földi jóban, ha az embernek üres a bukszája, nem érezheti jól magát. Éppen ezért a helyi lakosok sajtot hurcolásznak az iszákjukban, így az sem marad üres, meg a hasuk sem, ha az úton meg-

mit, csak lötyög a hasamban! Kopogás szakította félbe szavait.

- Mi ez a zaj? Megjöttek a favágók?

- Nem az ajtón kopognak! - mondta az asszonyság.

- Ki kopog? Talán a Téalapó? - kérdezte a király.

- Nem, nem! Levente Péter és Grillusz Vilmos! - hallatszott kint-ről.

- Lépj be, Leventepéter És Grillusz Vilmos!

Kintről fojtott nevetés hallatszott, majd belépett Himpellér a kancellár, aki már nem bírta elfojtani tovább nevetetnét, és hangos hahotázásban tört ki:

Hehehehe, hahahaha lehevehehente péhéhéhter és grigrigrillusz vilmos! Uram királyom, ilyen jól csak tegnap nevettem, azt is azért, mert Dadus belehehehesett a khuhuh-útba! Hahahaha!

- Felháborító, hogy egyesek min tudnak nevetni! Egyáltalán nem vicces! - sértődött meg a természetes asszonyság, akit mint megtudtuk Ducus - akarom mondani: Dadusnak hívtak. - Én ezt a tökfilkót nem hallgatom tovább! - mondta haragosan, majd sar-

vetés ragadós, így a király odaragadt a kancellárjához, és így már vele együtt nevetett, ha akart, ha nem. Észre sem vették szegény Dadust, aki a csukott ajtón akart éppen kimenni. De a puffanást sem hallották meg, amikor szegény úgy eldőlt mint egy liszteszák. Még a palota is beleremegett. Erre már felocsúdtak mind a ketten:

- Mi történt? - kérdezte a király ijedten, no meg rémülten - Csak nem földrengés!

- Nem hinném! - mondta Himpellér miután meglátta a földön fekvő Dadust - Csak szegény Dadus már megint magahahaha ehehlőhött csuhuhu huhuhuhukta be az ajthóhóhóót! Höhőhőhő!

- Ha nem hagyod abba ezt, a mániákus, sőt idegbajos nevetést, lefokozlak udvari bolonddál! - szólt rá olyan mérgesen, meg vészjóslón a király, hogy a kancellár ereiben meghűlt a vér, és azonmód abbahagyta a nevetést. - Foglalkozzunk végre komoly dolgokkal!

- Igaz, felség! Jöve-telelem célja, hogy bejelentsem megkaptuk az új F-16-os vadászgépünket, így most már három gépünk is van! Ugy ám, ez aztán a légi fölény!

- Bölény, miféle bölény? - vetette közbe a király.

- Nem bölény, hanem fölény! Légi fölény! - magyarázta a kancellár. - Igaz, hogy az egyik gépünknek hiányzik az egyik szárnya, de a másik kettő teljesen ép, még működnek is!

- Hm, ez már valami! - helyeselt a király

- De sajnos nincs okunk az ünneplésre!

- Hogyhogy?

- Titkos forrásból megtudtam, hogy a gaz Mirnix király valamilyen titkos fegyver készítésével bízta meg tudósait, és véleményem szerint Mirnix megint ellenünk forral valamit.

Seholsincs ország túlvégén,

szép napsütötte fennsík húzódott, egy-két erdőcsoporttal. A madarak csiripelését, a táj idilljét hirtelen mennydörgésszerű zaj zavarta meg, mely hang amilyen hirtelen megszólalt, oly hirtelen hallgatott is el. Kandi, a vándorpilóta suhant el a mező felett, Halk Mennydörgésével - egy A-10 Trunderbolt II-vel - mely gépet egyesek, kecsessége miatt varacskos disznónak is neveznek.

- Á, ez itt már Seholsincs ország! Itt talán megtalálom szépséges Kunigundámat! - reménykedett Kandi, aki tele volt optimizmussal. - Merre is van a királyi vár - nézegette a térképet, - á igen, arra kell menni! - és már fordította is a gépét északnak. - De vajon, hogyan fogom elnyerni Kunigunda kezét? Hm... valahogy majd csak lesz!

Ahogy így tűnődött, meg gondolkozott, látja ám, hogy lenn a földön egy szénégető ugrabugrál összevissza, és toporzékol nagy dühödtén:

- Hogy a fene egye meg! A guta megüt mindjárt!

- Vigyázz, ott jön Aguta egy bézből ütővel! - kiabált le hozzá Kandi, aki a magasból jóval messzebbre látott. - Várj segítetek rajtad! Nesze neked



A Paris-Dakar rally military szekciója

éheznének. De látogassunk el a palotába, hisz onnan kezdődik történetünk! ... Itt is vagyunk! Lessünk csak be azon az ablakon. Az ott ni, az a trónterem ablaka! Lám micsoda hatalmas, és gyönyörű terem! Halk reneszánsz muzsika szól: titrimtiti tarititiraram. A terem végén a kandalló mellett - ahol most is ég a tűz, holott kint akkora forróság, hogy árnyékban is tizennyolc - egy kupac rongy alól motyogás, neszezés hallik. Hajoljunk csak közelebb!

- Egy-kettő, egy-kettő, ebben a palotában mindig hideg van! És mindig pont itt a trónteremben, vagyis pont itt, ahol én vagyok. Miért pont itt van a leghidegebb?! Míg valaki így kesergett, és ezt mondogatta, egy természetes asszonyság lépett be a terembe, aki így mindent hallott.

- Jaj, jaj, felséges uram, csak nem fázik Felséged? Hozok egy kis forró tejját! - Nem kell, nem kell! Mire ideér, kihűl! Már négy liter forró, illetve kihűlt teát ittam! Törökbúza meleg málé! Nem használ sem-



A játékos help mindenben segít

kon fordult és bevágta maga előtt az ajtót. - Jaj! - szaladt ki a száján, mielőtt nagy puffanással elterült. A két férfi a nagy hahotázásban, meg heherészésben - hiszen a király mint tudjuk a ne-



Éljen május elseje!

Aguta! - kiáltotta, és már indította Mevriket, egy rakétával. - Sok szerencsét Mevrik! - kiáltott a pisztolyhős után, nyerd el az összes pénzt!

- Kopaszd meg, mint a tyúkot! - csatlakozott a szénégető.

- Hát veled meg mi történt? - kérdezte Kandi a szénégetőt, mert látta, hogy még mindig valamilyen kupac mellett áldogál. - Szénégető vagyok! - kiáltott föl a szénégető.

- Ja, te szénégető vagy! De ha szénégető vagy miért nem dolgozol? Hát hol égeted el a szénét?

- Hát éppen ez az! Kialudt a tűz! - Hát ha csak ez a baj! Ezen könnyen segíthetek! Öt aranyat szoktam felszámolni egy tűzgyújtásért, de mivel te olyan szimpatikus vagy, neked ingyen



is megteszem! De azt mondanám, amíg én itt ezzel bíbelődöm, sétálj egyet a környéken! - Hát aztán meg miért? - kérdezett vissza a szénégető.

- Nehogy megijedj, aztán majd rosszat álmoldj!

- Ó, én aztán nem ijedek meg a tűzokádó, hétfejű, negyvennégy fogú sárkán...  
- Ahogy gondold! - szakította félbe türelmetlenül Kandi - Lesz itt tűz ne félj - gondolta, és már indította is ■ Napalm-ot. - Én meg sietek Kunigundámhoz!

A palotában ekkor már nagy volt a riadalom!

- Uram királyom, a kezében az élettemmel játszom! Rossz hírt, nagyon rossz hírt hoztam! Mirnix gonosz tudósai kifejlesztették Mirnix király új fegyverét, és Mirnix már országunk ellen vonul, hogy elrabolhassa szépséges leányodat, Izidórát!

- Jaj most mit csináljunk? - jajgatott a király. Meg reszketett is. Talán még annál is jobban, amikor csak fázott.

- Hát igazából nem tudom, a két vadászgépünkhöz elfogyott az üzemanyagunk, a hadseregünk egyharmadának fáj a foga, másoknak fáj a feje meg a lába, mert belelépett egy gereblyébe, a harmadiknak meg hasmenése van. Csak a csodában bízhatunk!

Kisvártatva kopogtattak a trónterem kapuján, majd belépett az Ajtónálló, akinek két szolga egy ajtót hurcolászott, hogy nevéhez

ilyen sereggel?

- Ezért is jöttem uram királyom, leendő apósom! Kandi vagyok a vándorpilóta. Kifigyeltem a sereget, mely országodra tör. Egy csapat mézeskalács huszár, egy kis szőrmók emberrel az élen, aki mellett egy süveges varázslóforma alak lépdél.

- Igen, ő lesz az! Mirnix király és gonosz főtudósa!

- Hogyan állíthatnánk meg seregét, hiszen tudvalevő, hogy a mézeskalács ha állni hagyják kemény lesz akár a kő.

- gondolkodott versben a kancellár.  
- Jaj, jaj! - jajgatott a király, aki egyre tetyetyibb tutyimutyibb lett, abbéli féltelmében, hogy országa Mirnix király kezébe kerül.

- Megvan! - kiáltott a kancellár - a megoldás a tej! A géped Avenger ágyújának tejesüvegébe tejet töltünk szilvalekvár helyett! A kiömlő tej pedig feloldja Mirnix seregét. Tejünk pedig van bőven, hiszen még ■ folyóinkban is az folyik.

És Kandi feltöltötte tejjel ■ gépágyú lövedékeit, és elszáguldozott, hogy elpusztítsa Mirnix seregét. Az ellenséget hamar megtalálta, hiszen már jócskán bent jártak Seholsincs országban. Kandi támadó sebességre lassított. Hulltak a tejesüvegek az ellen fejére. Az Avenger szinte köpte magából a lövedékeket, úgy percenként hetvenet.

- Csodafegyver! - kiáltotta még Mirnix tudósa utoljára, mikor meglátta azt a szörnyű pusztítást, melyet Kandi okozott, de aztán egy üveg pont fejbe találta, amelytől csúf vé-

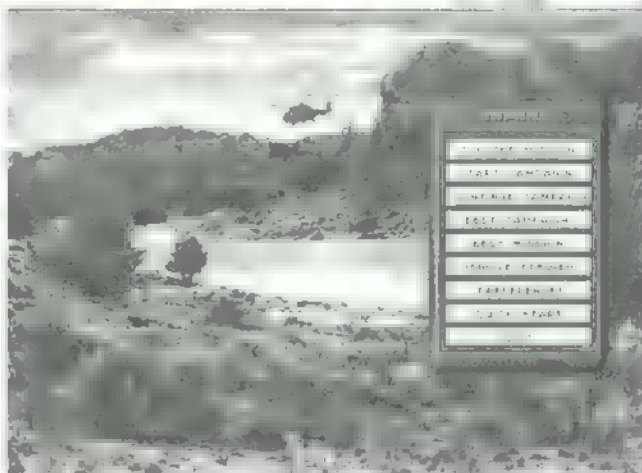
get ért. Mirnix király sem kerülhetett el sorsát, ő is halálát lelte a csatamezőn, vagy inkább a Halál találta meg őt?

Kandi visszatért a palotához, hol mint hőst ünnepelték. Volt nagy öröm, meg ujjongás! A király nekiadta lánya kezét, ő meg elvette! No nem a királyt (mert ahhoz ugye mit szólnának az em-

berek), hanem csak a lányát Izidórát, akit Kandi csökönyösen Kunigundának szólított.

- Hát megtaláltalak drága, egyetlen Kunigundám! - mondta epekedve Kandi.

- Miféle Kunigunda?! Hát nem én vagyok az első nő az életed-



Hegyek között indiánnal - amerikai népdal

ben?!

Elfoglalták Mirnix megüresedett trónját, és országát. A nagy szerelem hamar elmúlt, Kandi sem tudott megállapodni, hiányzott neki a repülés. Így egy szép napon megpattant házsártos, és féltékeny Izidórától, és halk mennydörgéssel elrepült. Ekkortól kezdte gépét Kunigundának hívni, hisz rájött arra, hogy gépe nélkül nem tud élni, és a gépe volt az, amit mindig is keresett. Tipikus fetisiszta lett. Ma is repül, ha le nem zuhant.

- Már nem fázom. - jelentette ki a király kancellárjához fordulva.  
- Hát, pedig semmivel sem lett melegebb!  
- Ez az, én sem értem!

Ha Kandinak lett volna számítógépe talán minden másképpen alakult volna. Talán nem hagyta volna el Izidórát, vagy

vándorpilóta sem lett volna belőle. Inkább val a m i hájpacni, aki egész nap egy monitor előtt üldölgél, és lassan szék alakot vesz fel.

Kandi, a vándorpilóta

Hát mit is mondhatnék így a vége felé azoknak a kedves népeknek, akik e sorokat olvas-sák? A program csak Win95 alatt fut, minimum 8 megarammal, de beéri 486DX2/66 -tal is! Minden bizonnyal, de gondolom a grafika rovására. A tesztgépen szépen, zökkenőmentesen futott (az avi beját-szások szinte száguldottak), de repüléskor valahogy nem érződött ■ gép sebessége, valljuk be: inkább csak mászott. (A tesztgép paraméterei: P90, 16 Mb. RAM, 6x CD drive).

Már maga az installáció is kellemes perceket okozott: autorun-os a CD (ahogy beteszed elindul) - de ezt szerencsére már letiltottam. Miután így kitoltam magammal, indíthattam el kézzel. Gyerünk... és itt ért a második meglepetés: közölte velem, hogy csak a minimum install -ra van lehetőség, az is 23 Mb. és számítsak arra, hogy így nem fogok zenét hallgatni. Ugyan már miért nem? - gondoltam - nem létezik, hogy audio track-ek lejátszásához annyi hely kellene! Takarítás a vinctsíról... á, nagyszerű most már a medium install is használható, lesz zene! Mint kiderült az ajánlott (recommended, bár itt medium-nak hívja magát) installáció 54 megát emészt fel, a teljes (full) 79-et. Ha szépen felinstalláltuk, lehet kínlódni a joy-jal: felismeri a Win95, calibrál-gatni, ami az istennek sem akar sikerülni, majd egy elhamarkodott "Ó, jó ez így is!" felkiáltás, de mégsem jó. Maradtam tehát a billentyűnél. A megpróbáltatásoknak azonban még nem szakadt vége: a program szépen fut, van effekt is, zene az nincs, de most már mindegy. Meg tudom nézni a programban előforduló

járművek 3D-s képét és fotóit (valahogy a fotók szebbek), de mihelyt komolyan játszani akarok, mondjuk egy próba küldetést, közli velem, hogy tegyem be



Most csapódom mindjárt a hegyhez!

hű maradjon a király előtt.

- Egy vándor kér színed elé bebocsátást, azt mondja talán tud segíteni a bajodon felséges uram!

- Miért, csak nem találta fel a gázkonvektort?

- No de felséges uram, az államügyek, az államügyek! - sziszegte a kancellár.

- Ja persze, hogyne! - mondta szórakozottan a király - államügyek, államügyek...

- Hát persze! - világosodott meg elméje - Ellenünk vonul a gaz Mirnix király sereggel. De mi-



JÁTÉK

3

Kit neveztek el a magyar scenen egy repülőgépről?

A helyes megfejtést beküldők között 3 CD-t sorsolunk ki.



a CD-t a meghajtóba. De hiszen már benne van! Installálás újra, most már full verzióval, de nem, jusst is csak azt a fránya lemezt követeli. Mi baja lehet? A CD-n semmi karc. Vissza fogom vinni! Aztán valahogy egészen más okból kezembe akad egy lemez "ADD ON DISK" virít rajta, és fennen hirdeti, csak másoljam be a tartalmát az A-10 könyvtárba - bocsánat: mappájába - és minden gondom megoldódik. Meg is oldódott: már tudok missziókkal játszani, csak az istennek sem tudok egy nyomorult hangot a gépből kicsihozni. A menüknél még van hang, de ahogy betölti a missziót nincs. Az a tetű GRAVIS (Kunci: Nana, nem szidni ám ezt a cool hangkártyát), biztosan az az oka!

## Fegyverek

Miután az ellenséges objektumot megközelítettük kb. 7 kilométerre, vegyünk vissza a sebességből 4-5 -re. Így elég időnk lesz a célra állni. Ezek után válasszuk ki a célnak megfelelő fegyvert (HUD ID zárójelben, billentyű kapcsolóval):

De nem, csináltam egy újkonfigurációt az SB 16-nak, és kipróbáltam az-azal, nem szólt akkor sem. Elég volt, földadom! Kiprobáltam azért hang nélkül pár küldetést, egész kellemesek, bár a gép úgy repül mint egy tetű, a joy csak a heves mozdulatokra (Kunci: Nana, nem az Adults rovat) reagál, a rakéta az istennek sem akar elindulni, bár-hogy nyomkodom az Enter-t. Pozitívum, hogy a kezelés nincs agyonbonyolítva, de az már relatív, mondhatnók szubjektív megítélés kérdése: jó-e, hogy a gép irányítása eléggé

**Tankok**  
Maverick (MAV)[H],  
Rockeye II Mk. 20 bomba (ROC)[K],  
GAU-8A "Avenger" [SPACE]

**Könnyű járművek**  
Bármi, csak ne Sidewinder

**Épületek, építmények**  
a kisebbek ellen: Mk82 GP repesz bomba (MK82)[E]  
a nagyobbak ellen: Mk84 GP repesz bomba (MK84)[J],  
a távoli célpontok ellen: CBU-72 Fuel Air Explosive (FAE) [T]  
használható még: BLU-27 Napalm (NAP)[L]

**Bunkerek**  
BLU-27 Napalm (NAP)[L]

**Hangárok, állomásozó repülőgépek**  
CBU-72 Fuel Air Explosive (FAE) [T]  
Rockeye II Mk. 20 bomba (ROC)[K],  
CBU-58 bomba (CBU58)[U]

**Légi célpontok**  
AIM-9 M Sidewinder (SID)[I]

**Ellenséges hadoszlopok páncozottak ellen:** Rockeye II Mk. 20 bomba (ROC)[K],  
könnyű célpontok ellen: CBU bombák (CBU52)[R],  
(CBU58)[U], (FAE)[T], (NAP)[L]

Az USA 1974-ben

le van egyszerűsítve. A SIERRA programokra oly jellemző dokumentáltság e program is érvényes, a dobozban talált Quick Reference kártya mellett, bőséges help áll rendelkezésünkre, melyből a repüléstechnika megszálottjai is értékes információkat nyerhetnek. Technikai adatokkal nem traktálok senkit,

Gáz:

1-9

növelés: '+'

csökkentés: '-'

**Oldalkormány, vezérsík:**  
ballra: '<'  
jobbra: '>'

**Nézet, a pilótafülkéből:**  
előre: 'F1'  
ballra: 'F2'  
jobbra: 'F3'

**Külső nézet:**  
szemből: 'F4'  
ballról: 'F5'  
jobbról: 'F6'  
hátról: 'F7'  
célpont: 'F8'  
kötöttlen egy pontból: 'F9'

akit érdekel megnézheti, bár az is lehet, hogy tudja már. Ami hasznos lehet: a bevetések alatt mely fegyvereket, mely célpontok ellen érdemes használni, arra itt áll egy táblázat. Úgy gondolom a billentyűzet kiosztás sem fog senkinek megártani, bár az benne van a help-ben, arra meg itt egy másik táblázat.

Befejezésül (de igazán technikai adatok nélkül) nézzük meg mi is ez az A-10 II.

## A billentyűzet kiosztása

### Fegyverek:

Avenger: 'SPACEBAR'  
tűzelés a választott fegyverrel: 'ENTER'

chaff, flare kidobálása: 'C, F'  
Fegyverek váltogatása: '['']'  
fegyverek billentyű kiosztását lásd fegyverek táblázat

### Egyéb:

Kerék ki/be: 'G'  
Játék leállítása: 'P'  
Térkép: 'M'  
Státusz képernyő: 'S'  
Misszió befejezése: 'Q'  
Beállítások: 'Shift P'  
Zene ki/be: 'Shift M'  
Effektusok ki/be: 'Shift S'  
Joy ki/be: 'Shift J'  
Kilépés a programból: 'Shift Q'  
Segítség: '?' repüléskor nem elérhető

állapotban is kiáll, lehetővé téve a vezérlőrendszer sérülése esetén is a leszállást. A tüzelőanyag tartályok egy részét a törzsben, a többit a szárnyközépen képezték ki.

Képes előkészíten, de megfelelő kiterjedésű sík terepen fel illetve leszállni. Fegyverzet: 30 mm űrméretű GAU-8/A gépágyú, a külső felfüggesztési pontokra pedig a - már emlegetett - táblázatban szereplő fegyvereket lehet feltenni.

állította rendszerbe a csatarepülőgépet, elsősorban földi (leginkább páncozott) célpontok ellen, a szárazföldi egységek légi támogatására. Ebből kifolyólag: erős fegyver-

A program tehát nem rossz, mondhatnám egész kellemes, bár engem nem fogott meg túlságosan. Érdemes mindenkinek legalább kipróbálnia, így eldöntheti neki vagy sem, bár megjegyzendő, hogy SVGA-ban erőmű, és Billi féle Windows 95 kell a futtatásához (persze ez utóbbi nem csak SVGA-ban).

Mr. X.

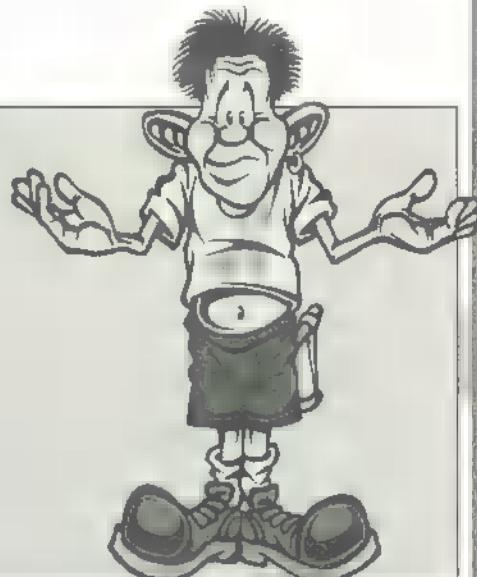
Ajjé! Szállok mint a madár!

zetű, alacsonyan, kis sebességgel szállva is jól manőverezhető. Érdekesség, hogy a főfutóművek 1/3 része behúzott

**Minimum hardver:** 486DX2-66,  
8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS,  
25MB HDD, Win95

**Kiadó:** Sierra, Dynamix  
**Teszt példány:** Mixim Kft.

**Grafika:** ■■■■■  
**Hang:** ■■■■■■■■■■  
**Design:** ■■■■  
**IQ:** ■■■■■■■■





# ZAFÉRTVEZT SÖRSÉTA

Nnnna. Végre elérkeztünk kis gyümölcsös masináinkat bemutató sorozatunk utolsó darabjához, ami a maga nemében egyedülálló lesz, hiszen – mint a múltkor megígértem volt – most elmesélem, hogyan lehet nyerni velük. Mivel az alábbi ismeretek jelentős bevételhez juttatják e kusza sorok boldog olvasóit, természetesen szerénységgem tiltja, hogy visszatartsak bármely nemes (és nemtelen) lelkű pénzadományt, amelyet csekélységem részére eljuttatni szándékoznak. Tehát íme a halálbiztos szisztéma, a rend kedvéért paragrafusokba szedve:

1§: Nincs itt semmiféle szisztéma.

2§: Nincs semmiféle 2§.

Ez a két sor már önmagában is a descartesi axióma ('Rontombontom, tehát vagyok') magaslatait ostromolja, de ha esetleg a liftről lemaradók még nem emelkedtek volna hozzám hasonló magasságokba, akkor kicsit bővebb magyarázatot is fűzők az üggyhöz.

Szóval egy ilyen kis gyümölcsös masina még enyhe túlzással sem nevezhető szerencsejátéknak, azon szomorú tény alapján, hogy egytől-egyig egy nem igazán bonyolult számítástechnikai alkalmazás kategóriájába tartoznak. (Az egy más kérdés, hogy mindenféle igrumburgumrendeletek alapján '94 óta – elméletileg – a Szerencsejáték Felügyelet hatáskörébe tartoznak (kricsmibezárás terhe mellett be kellene jelenteni őket, de ami a tulajdonosnak sokkal jobban fáj: adózni is kellene utánuk) – nyilván ezért van mostanság kevesebb belőlük, az is Teenage Mutant Ninja Turtles 'készségfejlesztő' automatának álcázva.) A számítástechnikai alkalmazások célja ugyebár az, hogy kényelmessé tegyék a tulajdonosaik életét. Ez esetünkben is igaz, hiszen hoznak egy kalap pénzt a tulajdonosuknak, aki nyilván eme nemes cél által vezéreltetve helyezte el őket az adott szesz mérő egységben. A hasznon aztán felesben osztottnak az ivoda tulajdonosával, már amennyiben a két személy nem azonos.

A szerencsédet egy Z80-as proci irányítja, ami mondjuk mostanság már nem tartozik a számítástechnika csúcstechnológiái közé, viszont nagyon olcsó és még mindig elég gyors ahhoz, hogy elvégezzen pár egyszerűbb számítást olyan rövid idő alatt, hogy azt a félilluminált játékos ne vegye észre. Sajnos eléggé el nem ítélt módon elfelejtettek a masinákra bármiféle portot is szerelni, talán abból a megfontolásból, hogy esetleg alkalmasint olyan vendégek is érkeznek a masi-

nákhoz, akik egy szolid cart-ridge segítségével állandóan kilenc tripla hetest kapnának... A portok helyett megelégedtek két szerény kulcslyukkal, amelyekből te mindig csak az egyiket látod üzemelni ama szép alkalmakkor, amikor a személyzet az ezresed fejében némi creditet juttat ■ masinába. A másik kulcslyuk pedig sokkal érdekesebb, csak azt nem szokták a megkopasztani kívánt t. látogatók orrára kötni. Ezzel lehet bekukkantani ugyanis a gép statisztikájába, ahol olyan kevésbé érdekes információk, mint-hogy hányszor adott szilvát, gyümölcskosarat satöbbi mellett az IN és OUT mezőkben megtalálható az is, hogy hány szóttyinkát dobtak bele az utolsó kinullázás óta, és abból mennyit szíveskedett kiadni – azaz a gép mennyivel van nyertőben. (Egyszer láttam egy olyat, amelyik két rongy minuszban volt, de azt azonnal fel is írtam a kéménybe, mert ebben a században valószínűleg csak egy ilyen eset lesz.) Namármost, a mi kis masinánk eme két összeg különbségéből számolja ki, hogy az adott tétnél egyáltalán milyen állást (azaz mennyi pénzt) ad-



hat, ha régebbi típusú játékos, akkor éles szemekkel láthatod, hogy a STOP megnyomása után a gép 'csúszik' – épp oszt-szoroz a bébi... Természetesen olyan géppel senki sem játszana, amelyik folyamatosan csak nyer, ezért a tulajdonosok mindig beállítják a bedobás:kivét lehetséges arányát. Ez rendszerint 50:50 (a felét engedi visszanyerni a bekulcsolt lének), züllöttebb helyeken (ahol a gép tartja el az egész bájzlít) 60:40, rosszabb esetben 70:30. Most már tisztában vagyunk a működési elvekkkel, ideje kiválasztanunk a megfelelő terepet. Soha ne játssz – egyedül – olyan helyen, ahol nem ismernek! Erre két nyomós ok is van: az egyik az, hogy ha nyernél, akkor a tulaj majdnem biztos, hogy azt fogja mondani, hogy sajnos nem tudja kifizetni a zsetont, gyere vissza máskor (hehe...); ha pedig túl sokat vesztesz, akkor a t. törzsközség idővel körédsereglik, itálókát kezd reklamálni nálad, és

alkalmasint jól le is vesz. Válassz tehát hazai pályát. A második teendő a játé gépek számának a felmérése.

Ha csak egy van, akkor az nem jó, mert ■ helyet a gép tartja el, tehát kaszán van; ha meg túl sok, akkor az meg még rosszabb, mert valószínűleg be vannak jelentve, tehát az adó miatt vannak kaszára téve. A legjobb a két gép, vagy legfeljebb három.

Ha a terep megfelelő, akkor már csak azt kell eldönteni, hogy mikor érdemes játszani. Erre két módszer kínálkozik:

1. Figyeled a gépet és azután szállsz rá, miután valaki szépen bukott bele. (Az ilyen típusú játékost nevezik 'hiénának'.) A módszer nem rossz, de valamelyes hasznót csak akkor vár-

hatsz, ha valaki nagy téten játszik, kis téten ugyanis előbb-utóbb a masina annyira nyerőbe kerül, hogy visszaadja neki, amit addig bukott. Részemről igen kedvező a z idő-

sődő, ősz urakat, akik 25 feletti téteken nyomják az ipart, majd 10-20 rongy bukó után szépen elmennek haza a dolgukra, én meg szerény 9-esen kikarcolok utánuk 3-4 rugót... (Ezeket egyébként lehet turbóznai is, mert nagyon haragszanak a masinára. Jól bevált szöveg: 'Nem igaz, hogy ilyen szemét ez a gép! Most kellene emelni a tétet, most már adnia kell...')

2. Kellemesebb módszer, ha tudod hogyan áll a gép. Idegen helyen ezt nyilván nem kötik az orrodra, ezért jó a hazai pálya: ha a személyzettel ápolod a jó kapcsolatokat (az előző látogatásaid alkalmával a hölgyeket konyakra, az urakat vodkára hívogatod meg, továbbá adsz 10% juttot), akkor a tulaj távollétében rendszerint meg lehet fűzni őket, hogy belekukkants egy másodpercre. Meg esetleg működik ■ 'Figyelj, karcoldj már bele egy ezrest, mindjárt hazugrom pénzéért'-szisztéma is – maximum nem mész arra egy

hóna-pig...

Esetleg az is járható út, ha magadhoz szólítod a kulcsot, amíg nem figyelnek. Ez persze szemétség, amit nem feltételeznék senkiről. Nekem mondjuk van négy pár (ha zárat cseréltek volna, az se baj, mert egy másikba majd illeni fog), de mindig csak a standokat használok, sose kulcsolok belé magamnak, mert százasokként az hosszú és zajos folyamat – előbb-utóbb megbuknék vele és akkor alkalmasint megcsapkodnának. Kész. Mhatsz játszani. Azt viszont soha ne felejtse el, hogy rövid távon nyerhetsz párezer forintot – de hosszú távon soha! Ha játszol, mindig arra gondold, hogy mennyit tettél bele, és sohase arra, hogy az előbb már meddig felvitted. A működéséből kifolyólag a masina mindig rövid sorozatokban ad, hosszú sorozatokban pedig – többé-kevésbé – szerényen levesz. Ha nagy téten játszol, a fentiek alapján kiszámolhatod, hogy pofátlanul fog levenni. Szóval csak szerényen. Azt sem árt elfelejteni, hogy még a legjobban adó gép is csak ■ felét adja vissza annak, amit beledobáltak. Marha rossz az a sokak által követett szisztéma, hogy a pénzükön kívül nyernek egy ezrest, kiveszik és visszateszik az ezres nyerményt – majdnem biztos bukó, hacsak a masina nincs nagyon nyerőben. Ne játssz olyan gépen, amin az előző nap nyertél, mert visszabukod kamatostól. Az a pénz egyébként már nyerménynek számít, amit nem veszítettél el. Ebből a megállapításból egyébként következik az egykoron megrögzött, ámde valami csoda folytán leszokott játékgépesek ars poeticája is: 'Többet a bűdös életben nem dobok ilyenbe egy forintot se!' (Azóta csak fájereznek, ami szintén egy szép játék.) Sűrű csuklások közepette ezzel zárom is játéktérmi sörsetámat. Csók anyu, éljenek a csajok! (A hálaadományokat egyébként várom az alábbi postacímre: **Állami Szegényház, Kisbér, Córesz u. 1. félemelet, a női WC mellett jobbra**)

Lacus

Aki egyébként nem más, mint a Covboy



# PÁTIK, VARGA és TÁRSAIK

Gazdasági Tanácsadó Társaság  
1599 Budapest Pf.: 701/290 tel/fax: 1491-829

Levegő- és Kérvényező Készlet Gyártó Társaság  
1114 Budapest, Városháza Pál ut. 8. (a Buda-örsi Állomásnál)

ComputerBontó Kft.  
Budapest, XII. ker. Városháza Pál ut. 8.

Méret: 100x150 mm, 100x150 mm, 100x150 mm

Teljesítmény: 100x150 mm

A Társaság, Budapest, 1114 Pf.: 701/290, azonosítási szám: 1114 Budapest, Városháza Pál ut. 8. (a Buda-örsi Állomásnál), a Társaság, Budapest, 1114 Pf.: 701/290, azonosítási szám: 1114 Budapest, Városháza Pál ut. 8. (a Buda-örsi Állomásnál).

A Társaság, Budapest, 1114 Pf.: 701/290, azonosítási szám: 1114 Budapest, Városháza Pál ut. 8. (a Buda-örsi Állomásnál), a Társaság, Budapest, 1114 Pf.: 701/290, azonosítási szám: 1114 Budapest, Városháza Pál ut. 8. (a Buda-örsi Állomásnál).

A Társaság, Budapest, 1114 Pf.: 701/290, azonosítási szám: 1114 Budapest, Városháza Pál ut. 8. (a Buda-örsi Állomásnál), a Társaság, Budapest, 1114 Pf.: 701/290, azonosítási szám: 1114 Budapest, Városháza Pál ut. 8. (a Buda-örsi Állomásnál).

Budapest, 1996. július 10.

PATIK, VARGA és TÁRSAIK  
Gazdasági Tanácsadó Társaság  
1599 Budapest Pf.: 701/290  
tel/fax: 1491-829

## 1.) Az első irat

Patik, Varga és Társaik  
Gazdasági Tanácsadó Társaság

1132 Budapest Városháza Pál ut. 8. Tel/fax: 119-72-42

Nyilatkozat

Alulírott Lakatos László a Patik, Varga és Társaik Gazdasági Tanácsadó Társaság (1132 Városháza Pál ut. 8.) nevén az alábbiakat nyilatkozik:

Társaságunk a Fővárosi Bíróságtól nem kapott 28. Jpg. 128/1996/7 sz. végzéssel kirendelt a COM-WARE Kft. és Konyvkiadó Kft. (1114 Bp. Városháza Pál ut. 8.) felzárkózásának leírását.

Társaságunk tehát nem szándékozik a COM-WARE Kft. annak felzárkózásáról nyilatkozni.

A Ruzs Lajos ügyvéd által átadott a PC ULTRA c. lap hirdetői által a COM-WARE Kft.-nek megküldött levelezéseket nem a Patik, Varga és Társaik Gazdasági Tanácsadó Társaságtól származóak.

Budapest, 1996. július 10.

Lakatos László  
Társaságunk  
PATIK, VARGA és TÁRSAIK  
Gazdasági Tanácsadó Társaság  
1599 Budapest Pf.: 701/290

## 2.) A második irat

Nem mindennapi sztori történt meg velünk a nyár folyamán, s mivel elég tanulságos, úgy gondoltuk megosztjuk a történetet olvasóinkkal.

Történt ugyanis, hogy egy verőfényes júliusi napon egyszer csak felhívott bennünket egy 'másik' számítástechnikai szaklap főszerkesztője, s valahogy úgy fogalmazott: 'Na, mi van gyerekek, padló?' Ugyan van humorérzékünk, de akkor még nem is sejtettük mivel állunk szemben. Ezen telefoni továbbiak követték, szinte minden üzleti partnerünk, akinek a hirdetései feltehetően a lapban, illetve számítástechnikai lapok szerkesztőségei ugyanazon dolog miatt kerestek fel bennünket. Ez a dolog pedig a következő volt: Kaptak egy ajánlott(!), tértivevényes(!) levelet egy bizonyos Patik, Varga és Társaik Gazdasági Tanácsadó Társaságtól, akiket - hívkozva a Fővárosi Bíróság egy megadott számú végzésére - állítólag kijelöltek, hogy számolják fel társaságunkat, a COM-WARE

Kft-t. Hát ez érdekes (levélmásolat képe az 1. ábrán). Mondanunk sem kell, igazán kényes helyzetbe hoztak bennünket, a nyár kellős közepén bizonyára ezzel volt kedvünk foglalkozni, azonban nem volt más választásunk, üzleti partnereink - bármennyire is furcsa - kételkedni kezdtek a dolog valódiságában, tehát tisztázni kellett magunkat. Első lépésünk az volt, hogy kiderítsük, létezik-e ez a bizonyos felszámoló cég. A partnereinktől megszerzett levél csak egy postafiók és egy telefonszám szerepelt, utóbbi tudakozó nyilvántartása szerint nem kiadott szám, s mi is hiába hívtuk. Egy Céginformációs CD-ről sikerült kideríteni, hogy létezik a cég, vidéki központtal, ám van budapesti fióktelepük is. Pár nap alatt megtaláltuk az ügyvezetőt, aki elárulta, hol is található ők Budapesten. Felkerestük a céget, akik megdöbbenéssel vették tudomásul a történeteket. Természetesen rögtön kiállították számunkra azt a nyilatkozatot (ld. 2. ábra), mely szerint elhatárolódnak a történetektől, vagyis azt a bizonyos levelet nem ők küldték, és nincs tudomásuk arról, hogy felszámolnának

bennünket. Kiderítettük azt is, hogy a Fővárosi Bíróság ilyen végzést nem adhatott ki, mert a végzés száma is hamis.

Nos, egy ismeretlen tettes ellen benyújtott rendőrségi feljelentésen túl másra nem futotta, mindenesetre elgondolkodtat a dolog, kinek juthatott eszébe, hogy egy létező felszámoló cég nevében, bélyegzőjével, és létező személy aláírásával ilyen eszközök-höz folyamodjon. Az elkövető feltehetően találkozott egy - a Patik és Társaik cég által már másnak kiküldött - ilyen levéllel, melyből farigcsálta a hamisított levelet, s mely alapján hamisította

a bélyegzőt. Nem kispályás versenyzőről van szó, hiszen csak a többi tucat tértivevényes levél postaköltsége pár ezer forint lehetett, így kevésbé tartjuk valószínűnek, hogy egy ártatlan gyermeki tréfával állnánk szemben. Nyilván azon érdek diktálhatta ezt a 'bűncselekményt', 'okirathamisítást'..., hogy üzleti partnereink előtt lejárasson minket, s ezzel esetleg saját gazdasági eredményeit erősíthesse. Konkrét bizonyíték hiányában azonban senkit nem áll módunkban megvádolni, amennyiben az ügy kapcsán új tények kerülnek napvilágra, be fogunk róla számolni!

**Ready**  
COMPUTERS KFT

Bp. V. ker. Vadász u. 36.  
H-P: 9.30-18 Szo.: 9-13  
Tel.: 131-05-18, 111-66-96  
Fax: 111-86-71

### Komplett konfigurációk

**READY OPTIMAL 94.900 Ft**  
AMD DX4-133, 8MB RAM, COLOR SVGA LR NI MONITOR, 850MB HDD, 1MB PCI VGA

**READY PROFESSIONAL 120.900 Ft**  
PENTIUM 100, 16MB RAM, 14" COLOR SVGA LR NI MONITOR, 1.3 GB HDD, 1MB PCI VGA

Konfigurációink működés közben megtekinthetők üzletünkben. Igény esetén bármilyen gépszeállítást vállalunk.

**MAG 14" color SVGA LR/NI digitális monitor 35 752 Ft**

**850 MB Seagate HDD 21 232 Ft**  
**1.3 GB Seagate HDD 24 424 Ft**  
**1.6 GB Seagate HDD 29 704 Ft**  
**AMD 5k86 P-90 CPU 10 888 Ft**  
**Cyrix 6x86 133+ CPU 20 584**  
**S3 Trio PCI VGA 4 344 Ft**  
**S.B AWE 32 21 232 Ft**

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák



**COMPUTERBONTÓ**

Új és használt számítástechnikai berendezések, alkatrészek eladása-vétele. Elfekvő és leselejtezett kiegészítők nagy tételben való megvásárlása.

Használt, működő számítógépek!!!

Cím: 1072 Budapest, Klauzál u.32. Tel.: 267-9560

Nyitva: Hétfő-Péntek 10-18h, Szombat 9-13h

**HARDWARE SERVICE!** Ünni Zoltán, 1125 Bp. Győr ut. 1. 1/2. Nyitva: 11-19 óra

PC, Amiga, C64, videomagnó és kamera JAVÍTÁS, csere, és különféle tartozékok.

Telefon: 06-20-148-246, Fax: 175-10-24

Feladó: \_\_\_\_\_



Előfizető vagyok ☐  
Nem vagyok előfizető ☐  
Előfizetői azonosítási számom: \_\_\_\_\_

Utánvétellel megrendelem a PC Ultra 96/1-96/6 számait csak együtt 1.188 Ft helyett 700 Ft + postaköltség (850 Ft) áron .... példányban

Utánvétellel megrendelem a 37 db. CoV újságból álló akciós csomagot 5.128 Ft helyett 1.000 Ft + csomagköltség (1.200 Ft) áron .... példányban

**COM-WARE Kft.**

**PC ULTRA  
SZERKESZTŐSÉGE**

**BUDAPEST**

Pf.: 363.

**1519**

# JOGI ESET, AMI VELÜNK MEGESETT...



# MEGRENDELŐLAP

Megrendelem a következő kiadványokat ☐ utánvétellel ☐ előfizetéssel

... pl. Évkönyv '93/94 (Ára: utánvétellel 448,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 200,- Ft)  
... pl. PC-s játékok 3. (Ára: utánvétellel 649,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 500,- Ft)  
... pl. PC-s játékok 4. (Ára: utánvétellel 699,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 599,- Ft)

... pl. Computer Világ 1995-ös évfolyam (Ára: 2.926,- Ft helyett csak 2.000,- Ft)  
... pl. A PC-k hangja c. könyv (Ára: utánvétellel 1.499,- Ft, csekkes előrefizetéssel 1.299,- Ft)

☐ A megfelelő helyre egy 'X'-et kérünk tenni!

Elő szeretnék fizetni a PC ULTRA c. lapra. Kérem, hogy részemre

.... db. előfizetési csekket küldeni szíveskedjenek:

☐ negyedévre (594 Ft) ☐ félévre (1.188 Ft) ☐ 1 évre (2.376 Ft)

Elő szeretnék fizetni a CD ULTRA 96/1 c. CD-s kiadványra. Kérem, hogy részemre

.... db. előfizetési csekket küldeni szíveskedjenek:

☐ 958 Ft-ért, mert nem vagyok PCU előfizető ☐ 858 Ft-ért, mert PCU előfizető vagyok

Megoldásaim a PC ULTRA 1996/aug.-szept. nyereményjátékaira (beküldési határidő: 96. 09. 16.)

- |          |           |
|----------|-----------|
| 1. _____ | 6. _____  |
| 2. _____ | 7. _____  |
| 3. _____ | 8. _____  |
| 4. _____ | 9. _____  |
| 5. _____ | 10. _____ |

## APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 200,- Ft + ÁFA = 250,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

ELŐFIZETŐKNEK AZ ILYEN HIRDETÉS INGYENES!!!

Kereskedelmi jellegű hirdetések:

Szavanként 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki pl. saját fejlesztésű sw-t, vagy hw-t (pl. cartridge-eket) kínál eladásra. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni (14/1993 IKM rendelet a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről).

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő lapba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft

BOLD szedés (vastagított betűkkel):

50 % felár;

ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár

A hirdetési díjat Belföldi Postautalványon kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben kérjük elküldeni.

## PC szoftver/hardver

CD írás. 1800Ft / db. 5 lemezig, 5-10 lemezig 1700 Ft. További mennyiségi kedvezmények. Budapest, Futár u. 40. II/6. Tel: (20) 462-333.

Eredeti IBM CD-k eladók (Need for speed, Crusader, Worms, Warcraft 2 + mission disc, Touché, FIFA Soccer 96). Báder Zoltán, Tel: (26) 342-269

Gyári OS/2 Warp Version 3 operációs rendszer 3.5" lemezen, még kitöltetlen regisztrációs kártyával eladó. Bónusz programok: IBM Internet Connection, Fax Works, Compuserve Information Manager, stb. Ára: 11.000,- Ft. Matalik Krisztián, 3035 Gyöngyöspata, Szücsi út 11. Tel: (37) 364-387

Figyelem! Szabadon másolható programcsere AT286-ra (1MB). Listáért és válaszborítékért listát küldök. Horváth Szabasztián, 4134 Mezösas. Nagy S. u. 72. Tel: (54) 436-062

Eredeti PC CD-k eladók: Gender Wars, Time Command, Settlers 2, Megarace 2, Shellshock, Duke 3D - stb. Sándor Attila, 1092 Budapest, Bakáts tér 2. I/6 Tel: 2-178-812 vagy 2-151-507

Eredeti PC-CD-k eladók. DESCENT 2, RAYMAN, FANTASY GENERAL, TERRANOVA, NEED for SPEED, SCREAMER, 5% kedvezménnyel. Molnár Péter, Tel: 277-64-81

MECHWARRIOR II.+ Data Disk, COMMAND & CONQUER + MISSION Disk, WARCRAFT II., NBA LIFE, TOUCHE. Tóvári Tibor, Tel: 180-37-38

Olcsón eladó egy 250 MB-os belső Conner Streamer ■ kazettával. Másfél éves, alig használt, jó állapotban van. Fellner Ferenc, Tel: 258-57-78 BBS (22:00-7:00): 258-57-79

Eladó SOUND GALAXY BASIC 16 hangkártya, 100% Sound Blaster, Windows Sound System, Adlib kompatibilis, CD-ROM vezérlés ára: 11.000,- Ft. Cím: Lévai Zoltán, 4100, Berettyóújfalú, Csillag u. 7. Tel: (06-54) 402-609- délután, hívj megegyezünk.

Keresem ■ Kryn-trilógiát PC-re, csereprogramért vagy pénzért. CD előnyben. Ajánlatot kérek. Cím: Szalabán Attila, Nagykanizsa, Jakabkúti u. 78., 8800

CD írás Csepelen! Azonnal! Tel.: 277-64-81.

PC-sek figyelem! CD-s játékok nagy választékban olcsón eladók. Ifj. Szűcs Károly, 4244 Újfehértó, Béke u. 20.

Eladó 486-os alaplap INTEL 486 DX 40 50-en fut, 8 MB ram, integrált új Paradise SVGA Videokártya. 210MB HDD, 2FDD, új billentyű és egér Panasonic 562 CD, Dos Windows Lotus. Tel: (06-33) 319-402, Shcweitzer Roland

Eladó vagy értelmes dologra elcsereélhető egy Action Replay MK7 és egy Media Vision Thunder Board hangkártya. Ajánlatot kérek. Cím: Vilhelm Balázs, Ecseny, Petőfi u.115., 7454

Féleves 486 DX-100, 8MB RAM, 540 MB HDD, 4 X Sony CD-ROM, SB-16, 1 ■ TSENG 4000 VLB, Color SVGA /Samsung/, 1,2 és 1,44 FDD nagytornyház. Irányár: 150000 Ft. Valamint eladó egy SAGITTA COLOR QTRONX kézi scanner. 800 dpi felbontásban TRUE COLOR üzemmód /16.8/ vezérlőkártyával, képes JPEG tömörítésre, szoftverrel, könyvekkel. Irányár: 18.000,- Ft. Érdeklődni: Majerik Imre, Környe Bajcsy Zs.u.29. Tel: (06-34) 373-700

CD írás Erzsébeten azonnal! Tel.: 285-38-25.

Eredeti PC CD-ROM-ok eladók: Warcraft 2, NBA Live'96, Top Gun, Command & Conquer + Mission Disk, Touché, Maniac Carts stb. Molnár Péter, Tel.: 277-64-81.

Eredeti PC CD-k eladók. Warhammer, Conqueror Ad1086, Grand Prix Manager, This Means War, Raven Project. Molnár Péter, Tel.: 277-64-81.

DTK 486-os konfiguráció (színes SVGA monitorral, 1.2MB-os, és 1.44MB-s floppy meghajtókkal) eladó 63.900,- Ft.-ért. Figyelj, az ÁFA-t nem kell kifizetned! Endrődi Attila, 1039 Budapest, Madzsar József u. 29. Tel: 180-0498 (du).

Gravis Ultrasound Max hangkártya (teljesen felbontatlan állapotban) eladó 23.900 Ft-ért. Figyelj, az ÁFA-t nem kell kifizetned! Endrődi Attila, 1039

Budapest, Madzsar József u. 29. Tel: 180-0498 (du).

386-os számítógép eladó. 4MB RAM, 3.5, 5.25 FDD, 212 MB HDD, VGA Monitor, egér, 20 db. lemez, 84.000,- Ft-ért eladó. Szerdi Sziárd, Tel: (47) 325-145.

Eladó egy Ensoniq Soundscape alapú, wavetable hangkártya (V7-Media FX). Mindent tud: General Midi, Roland, Sound Blaster Pro, MPU 401, CD vezérlők... 16 bit, 48 kHz, 32 csatorna, 4 pólusú filter. Szabó András, Tel: (29) 327-172.

Legújabb eredeti CD lemezek a legkedvezőbb áron, most 5% kedvezménnyel. CD írás féláron. Listát, tájékoztatót küldök. Cím: Tamás László, Budapest, XVIII. Margó T.u.220. Tel./FAX: 292-5587.

Eladó egy Intel Endeavour Pentiumos alaplap (256k cache, IDE+ I/O, integrált Sound Blaster Vibra 16 P&P hangkártya). Pongrácz Viktor, Tel: (24) 365-774 (Ha lehet, 18:00 után hívjatok! Köszö).

CD írás. 1800 Ft/db. 5 lemezig, 5-10 lemezig 1700 Ft. További mennyiségi kedvezmények. Budapest XIII. Futár u. 40. II/6. Tel: 06-20-462-333.

## Egyéb

C-64 játék és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és válaszborítékot kérek. Bátor Lajos, 1191 Budapest, Corvin Krt. 4. V/76. Tel: 282-35-35

Szeretnék megszerezni a játékok királyát eredetiben? Itt a lehetőség! Eladó a Civilization Amiga verziója gyári csomagolásban, angol nyelvű kézikönyvvel. Ára: 3200,- Ft Matalik Krisztián, 3035 Gyöngyöspata, Szücsi út 11. Tel: (37) 364-387

Eladó egy Amiga 500-as számítógép 0.5 MB-os bővítővel, valamint egy 210MB-os Conner winchester. Báder Zoltán, Tel: (26) 342-269

Vennék Amiga 500-at (1MB) + TV MODUL + programok + szakkönyvek + egér & joy. + esetleg egyéb kiegészítőkkel is. Ugyanitt keresek CBM 802 nyomtatóhoz leírást. Kardos Zsolt, 7030 Paks, Puskás Tivadar u. 6. Tel: (75) 313-317

Amiga 1200-at keresek tartozékokkal, vagy anélkül. Csernath Zoltán, Tel: 256-17-40.

C-64-re eredeti játékok 100/disk, felhasználók 200/disk, oktatók, nyilvántartók, számlázók stb. eladók. Válaszborítékért lista. Érdeklődni: Földes Jánosné, 5000, Szolnok, Markotános u.20. Tel: 56/420-544

Grafikusokat és zenészeket keresek az IES C 64 szekciójába. Küldj valami művet lemezen. Mindenkinek válaszolok. Cím: Varga Zoltán, 9731, Kőszeg, Pf:9.

AKCIÓ. A CoV '92-es, '93-as, '94-es, '95-ös évfolyamai kitűnő állapotban, rendkívül olcsón eladók. Siess(en), nehogy elszalassza. Cím: Magyar Csaba, 2643, Diósjenő, Dózsa György u. 93., Tel: (35) 364-243 (hétfőig).

☒ Audio CD készítés

DAT-ról, CD-ről, LP-ről, kazettáról

DAT és CD esetén nem újradigitalizálással (SPDIF)

☒ Adatarchiválás - CD ROM írás

Winchesterről (AT, SCSI), DAT-ról, CD-ről, 6 órán belül

☒ Winchester bérlés

850 MB AT, 500Ft/nap+letét

☒ Számítógépek, részegységek rendelése

Czakó Tamás & Nagy Andrea  
1077 Budapest, Almásy tér 18.  
Hétfő-Péntek: Reggel 9-18.  
Hétfő: Hívjon!  
Telefon: 322-6624, 06-20-356193



**A PCU 96/5-6 számában megjelent  
nyereményjátékok megfejtései:**

- 1.) Olimpia, 2.) A snooker-ben, 3.) Ecobit Kft.,  
4.) Nashville, 5.) 1300-1700, 6.) Igen, 7.) Scenest'96,  
8.) 682. oldalon,, 9.) 24 oldalas, 10.) 3 katona  
Microsoft játék: 1. B), 2. A), 3. C)

**A PCU 96/3. számában megjelent  
Könyvbarát nyereményjátékokra helyes  
megfejtést beküldők között megtartott  
sorsolás eredménye:**

**Könyvet nyertek:**

Gáspár Ferenc, Nagykanizsa / Francsics Gábor, Bozsok /  
Hriczó István, Hatvan / Laky Balázs, Veszprém / Hirth Tibor,  
Bácsalmás

**PC Ultra - sorsolás az  
előfizetőink között**

Nagy várakozás előzte meg idei első sorsolásunkat előfizetőink között, melynek fődíja 50.000 Ft volt készpénzben. A képen a szerencsés nyertes látható, aki nem más, mint Varga Sándor, budapesti előfizetőnk (azonosító száma: 950020523). Gratulálunk a nyereményéhez. Nem kell csüggedni, még bárki nyerhet! Karácsony előtt várható a következő sorsolás, amelyen ugyancsak 50.000 Ft keresi gazdáját.



**A PCU 96/4. számában megjelent  
nyereményjátékokra helyes megfejtést beküldők között megtartott sorsolások eredménye:**

1. Eredeti ECTS press-pack CD-s mappát nyertek: Szvetnyik János, Szigetszentmiklós / Tóth Róbert, Cserépfalu / Varga Szabolcs, Fertőszentmiklós
2. Demo CD-t nyertek: Rádi Gábor, Budapest / Schwindt Péter, Budapest / Ifj. Szabó János, Dunaújváros
3. CD-ROM tár 5. CD-t nyertek: Vincze Pál, Békéssámszon / Kussinszky Tamás, Sopron / Dreschsler Sándor, Budapest / Szekeres Gábor, Vonyarcvashegy / Vándor Kristóf, Budapest
4. ECOBIT klubkártyát nyertek: Jeni László, Budapest / Schildberger Péter, Budapest / Novák Tibor, Balatonlelle
5. Microsoft demo CD-t nyertek: Ács Péter, Gyöngyös / Szabó Sándor, Mezőberény
- Microsoft mouse pad-et nyertek: Drabik Ernő, Mátészalka / Hummel Zolt, Nyergesújfalu
6. 1 éves PC Ultra előfizetést nyertek: Teremy Ferenc, Debrecen / Bálint Kálmán, Zalaszöntgrót / Sötét Bence, Budapest
7. CD-t nyertek: Biczó András, Szekszárd / Simon Csaba, Debrecen / Szabó Krisztián, Siklós
8. Eredeti Sierra CD-t nyert: Sziebig Andor, Apátfalva
9. Eredeti Mortal Kombat 3. CD-t nyert: Czebuly György, Szolnok
10. Szakkönyvet nyertek: Lengyel Zolt, Papkeszi / Schreck László, Tokod-Üveggyár / Kovács Zoltán, Eger

**Könyvbarát játék - könyvet nyertek:**

Mátrai István, Dombóvár / Kiss Árpád, Budapest XXI. /  
Hencz Ákos, Budapest IX. / Kocsis Gábor, Gyöngyös /  
Rácz Csaba, Hajdúhadház



**10**

'96. augusztus-szeptember

1. MORTAL KOMBAT 3.
2. THE SETTLERS II.
3. DUKE NUKEM 3D
4. UEFA EURO'96 ENGLAND
5. CHRONICLES OF THE SWORD
6. COMMAND & CONQUER
7. WING COMMANDER IV.
8. WARCRAFT 2.
9. FANTASY GENERAL
10. MICIMACI ANIMATED STORYPOOH

**A PCU 96/5-6. számában megjelent  
nyereményjátékokra helyes megfejtést beküldők között megtartott sorsolások eredménye:**

1. Eredeti ECTS press-pack CD-s mappát nyertek: Lengyel Krisztián, Gyula / Szabó F. Lajos, Pázmándfalu / Szalóky Bálint / Bp.I.
2. Mortal Kombat óriásposztert nyert: Némethi László, Bp.XIV.
3. ECOBIT klubkártyát nyertek: Sandoly Szabolcs, Hatvan / Kovács Péter, Székesfehérvár / Kardos Zolt, Paks
4. Microsoft demo CD-t nyertek: Szigeti Gergely, Tab / Vojtarek Gábor, Salgótarján
- Microsoft mouse pad-et nyertek: Kulcsár László, Apc / Schreck László, Tokod-Üveggyár
5. 1 éves PC Ultra előfizetést nyertek: Konrád László, Kecskemét / Németh Tamás, Zalavár / Bálint Kálmán, Zalaszöntgrót
6. Multimédia Információs Adatbank CD-t nyert: Dohonyi Zoltán, Bp. XVIII.
7. Szakkönyvet nyertek: Strobel Zolt, Harka, Molnár György, Bp.III. / Bódog Balázs, Dombóvár
8. CD ROM-tár 5. CD-t nyertek: Benkő Ákos, Bp.III. / Novák Norbert, Nemesdéd / Dojcsák Attila, Mándok
9. CD-t nyertek: Sandoly Szabolcs, hatvan / Lengyel Krisztián, Gyula
10. Eredeti Settlers II. CD-t nyert: Kovács Tamás, Bp.XVII.

**Játék**

**4**

Melyik magyar város papírgyárában állították elő azt a papírt, amin jelen sorokat olvassátok?

A helyes megfejtést beküldők között három db. 1 éves PC Ultra előfizetést sorsolunk ki.



Lassan egy éve már, hogy megjelent a Windows 95. Ez idő alatt igazán volt lehetősége a Microsoft-nak beváltani az összes ígéretét. Nemrégiben kaptam egy DirectX és Game SDK CD-t, így biztosan tudható, hogy mi valósult meg és mi nem. Az alábbi ígéretek egy évvel ezelőtti különböző sajtótermékekből és Microsoft anyagokból vettem.

"A fő területek a Plug-And-Play, az Autoplay és az Eszköz Függetlenség. A Plug-And-Play már biztosan ismerősen hangzik — mind az EISA, mind az MCA busz beharangozásában szerepelt. Most a PCI busz van terítéken, és úgy tűnik, most végre sikerülni fog. Ez leginkább a Win95-nek köszönhető. Aki még esetleg nem olvasott róla: egyszerűen annyit jelent ez a lehetőség, hogy a megfelelő eszközök beállításával nem kell törődnünk. Ezt a megfelelő hardver — PCI busz, Plug-And-Play kártya — és a megfelelő szoftver — Plug-And-Play BIOS, Win95 — beállítja nekünk. Ehhez "természetesen" alaplapot és vezérlőkártyákat kell cserélnünk. A régi kártyák birtokosainak sem kell elkeseredni, mert a Win95 ilyen kártyák ezreit ismeri. Ha például IRQ ütközés van a gépben, akkor azt a Win95 legtöbbször képes felfedezni és a legtöbbször még a hibás kártyát is kiszúrja. Ezzel még a régi kártyák használata is sokat könnyebbé válik." Ez a szöveg ugyan nagyon reklámozó — viszont igaz. Nagyon ritka, hogy egy kártyát ne lehessen Win95 alatt életre lehelni. Sajnos ezen ritka kártyák nagy többségét a videokártyák alkotják, ami meglehetősen visszafoghatja a lelkesedést. Ez nem (csak) a Microsoft hibája, hanem inkább a hardvergyártóké. Ritka az olyan cég, mint a Hercules, aki igen jó minőségű driver-eket ad minden kártyához és minden rendszerhez. De például a Diamond inkább hirdetéseket, mint driver-t gyárt...

"Az Autoplay a szoftver installálás nehézségein segít át. Egy Autoplay CD-n érkező játék installálása ugyanolyan nehéz, mint például egy videokazetta lejátszása. Egész egyszerűen arról van szó, hogy ha betesszünk egy Autoplay CD-t, akkor kapunk egy ablakot, hogy most játszunk vagy kilépünk. Ha játszunk, akkor a program többféleképpen installálhatja magát. Felmásolhatja csak egy kevés file-t, amit el is takarít szépen futtatás után, vagy felmásolhatja rengeteg file-t és megkérdezheti, hogy fenthagyjuk-e. Ráadásul ehhez nem kell feltétlenül Win95 programnak lenni a CD-n: valószínű, hogy sok program eleinte egyszerű DOS CD lesz Autoplay lehetőségekkel. DOS alatt normál installálással, ahol a felhasználónak kell tudnia beállítania a játékot, és Win95 alatt pedig automatikus telepítéssel." Ezt ígérték, nagyjából ezt is kaptuk, de savanyú a szőlő... Legelőször is, az autoplay-t a Win95

rossz szokása szerint nem a rendszer vezérli. A fent említett ablakot nem a rendszer, hanem a CD varázsolja elő. A rendszernek meg kéne kérdeznie, hogy elindítsa-e az automata programot. Ezt a lehetőséget pl. kiskgyerekek számára ki lehetne kapcsolni. Jelenleg nincs kényelmes megoldás: vagy az egész Autoplay-t kiírtja az ember, vagy betevéskor nyomja a Shift gombot. Az ember előbb-utóbb az elsőre fanyalodik, mivel ha a Win95 bármilyen oknál fogva újraolvassa a lemezt, akkor az Autoplay is újraindítódik. (Ha pl. egy hibás szektor van a CD-n) Egyben biztosak lehetünk: minden Win95-ös CD-n Autoplay-nek kell lennie, hogy megkaphassa a Designed for Windows 95 logo-t.

"Az Eszköz Függetlenség inkább a játékfejlesztőknek fontos, de természetesen a felhasználókat is erősen érinteni fogja. Manapság aki zenét szeretne kicsiholni egy PC-ből, annak minden hangkártyára — Sound Blaster familia, Gravis Ultrasound/GUS MAX, Pro Audio Spectrum, General Midi, stb. — írnia vagy vennie kellene egy driver-t. A videokártyákra hasonlóan, bár legtöbbször működik a VESA driverrel, csak hogy ezt lassúnak tartják. Ez az egész nyomtalanul eltűnhet, egyszerű API hívások fogják helyettesíteni. Erre a legtöbb az azt mondhatják, hogy ezt a Windows 3.x is tudta. Nos, abban nem voltak játékhöz kitalált API-k. A Game SDK pedig pontosan ilyen, speciálisan játékhöz kitalált API-k gyűjteménye. Nem számít, hogy milyen hangkártyát, videokártyát, esetleg virtual reality sisakot használ, a játék fejlesztő megírhatja a programját a Win95 Game SDK-val és biztos lehet benne, hogy működni fog. Ehhez járul még a DOS bonyolult memóriaszervezésének eltűnése. Az igazi probléma persze a teljesítmény lehet. A tapasztalatok azt mutatják, hogy ezzel sem lesz probléma. Lássuk ezeket a lehetőségeket kicsit részletesebben.

A 2D grafikában a Microsoft már 1994 márciusában szép csendben nagyot alkotott. Ez a WinG, ami gyors és eszközfüggetlen. Valójában kiemelték a Win95 grafikus részét, és Win 3.x alá újraírták. Ezt már szinte tipikusnak mondhatnák, hiszen a Microsoft állítása szerint a Windows for Workgroups 32 bites filekezelése is a Win95-ből — akkor még Chicagoból — származott.

A Win95 sebességére mutatott egy példát a Microsoft: a DirectDraw (a WinG leszármazottja) segítségével áthoztak egy játékot Sega Genesis-ről. Ez egy klasszikus lövöldözős játék volt, rengeteg háttértevékenységgel és szépen futott 800x600-as felbontással, 256 színnel — egy 486/66-on. Egy másik szép példa a King's Quest VII, ami WinG alá lett írva. A legtöbb Windows-gyorsítókártya funkciót nem használhatták a játékok — ez is megváltozik végre. A Direct szó is utal milderre: a cél az, hogy szinte direkt, közvetlen módon, a lehető legkevesebb kódot végrehajtva tudjunk rajzolni a képernyőre." Ez volt az ígéret, és nagyjából be is vált. A DirectDraw-t úgy lehetne leírni, mint a grafikus memória memóriamenedzserét. A DirectDraw-t használó program írhat a videomemóriába. Ennek egy része rögtön képernyőre kerülhet, a másik része lehet egy nem látható tartomány. Ez utóbbi éppenséggel a főmemóriában is lehet, de erről a programnak már nem kell tudnia. Használhatjuk kártyánk blitter képességeit, és ha ilyennel az netán nem rendelkezik, akkor a DD emulálja a programnak. Ugyanígy járhatunk el a texture-mappinggel, a skálázással, és a tükrözéssel is. A DD képes 16, 256, 16millió szín kezelésére. És hogy mi hiányzik? Legelőször is, sajnálatos módon úgy tűnik, hogy mégsem elég gyors ez így. Egy sebességigényes akciójáték jobban jár, ha DOS alatt fut, mintha Win95 alatt. Ez nem feltétlenül a DD, inkább a Win95 baja, pontosabban a memóriagigényének. Természetesen a Win95 elindul 4MB-n, csak használhatatlan. Olyan 8-12MB ahol használhatóvá válik, 16MB és felett pedig tényleg használható. Szinte akármilyen játék ma szemrebbenés nélkül 8MB-ot igényel. Ha ezt összeadjuk, akkor olyan 16-24MB RAM-ra lenne szükségünk. Ez a közeljövőben a rendkívül alacsony RAM árak miatt megvalósulhat, de eddig nem az volt a jellemző egy otthoni gépre hogy 16MB memória legyen benne.

"A Win95 támogat 3D grafikát. A legtöbb DOS-s jó 3D grafikus játék SVGA-ban sebességgondokkal küzd. Például a legnagyobb teljesítményű gépek kivételével a Magic

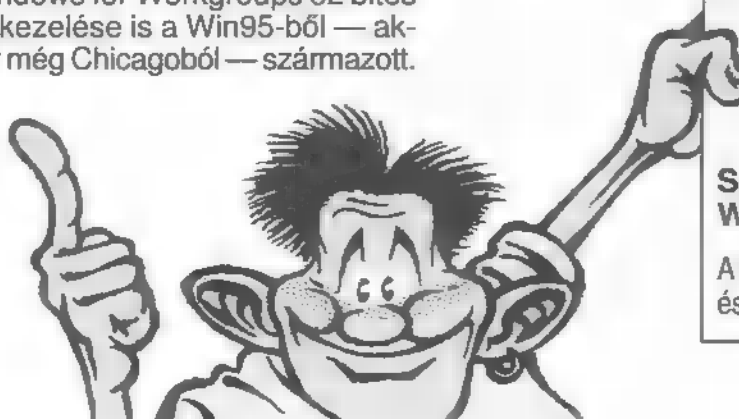
Carpet, a Descent, a Fight Unlimited, a Nascar Racing egyszerűen játszhatatlan maximális felbontáson. Minden egyes program a fő CPU-val számoltatja ki a 3D-s ábrák 2D-s megjelenítését. E helyett a videokártyának kéne ezt számolnia, és néhány új kártya már támogatja ezt. A Win95 3D-DDI (Device Driver Interface) definiálja a 3D kártyák egy szabványos elérését. Másfelől a Microsoft felvásárolta a Rendermorphics céget. Ők fejlesztették ki a Reality Lab függvénykönyvtárat, ami egy valós idejű 3D API. Ezzel a legkülönbözőbb gépeken — akár van benne 3D-s videokártya, akár nincs — is szabványos hívásokkal tudunk 3D grafikát készíteni. Mindezek összességében annyit jelentenek, hogy a játék programozója biztos lehet abban, hogy a 3D-s játéka minden Win95 gépen gond nélkül fut." Na ez az ígéret ami valamiképpen nem vált be. Még mindig csak ígéret szintjén van a dolog, pedig erre lenne nagy szükség. A 3D-s gyorsítókártyák megjelenését is nagyon visszafogja, hogy Win95 v. DOS környezetben nincs egy általánosan elfogadott 3D API. Például a Quake-ról is azt ígérték, hogy a VÖrité chipsetre lesz optimalizálva. Ezt kissé megakadályozta az, hogy a Quake előbb jelent meg, minthogy erre a chipre kártya épült volna. Reméljük azért karácsonyig változik a helyzet.

"A digitális videó is nagyon terjed. Bár hatása erősen vitatott, hiszen rengeteg "interaktív mozi" jelenik meg, amelyekben szép (vagy éppen nem annyira szép) grafika mellett semmi játék nincs. Mindenesetre a Microsoft és az Intel kifejlesztett egy új eszközelérési szabványt, a DCI-t. (Display Control Interface) Ez nagyobb méretben, simábban játszik le digitális videót. Ezt már a Windows 3.x alatt is élvezhettük. Még ide tartozik, hogy a Microsoft az edigi CODEC-ek mellé az MPEG-t is beleépíti a Win95-be. A CODEC egy speciális szoftver, aminek az a feladata, hogy videót tömörítsen be és ki." Na igen. Ez szép is lett volna, csak éppen nem valósult meg. Ezen a CD-n nem igazán sikerült felfedezni mozgókép lejátszást segítő programmodulok nyomát.

"Egy másik Direct lehetőség a DirectSound API. Ez tulajdonképpen nem más, mint a jól ismert Miles audio driver-ek Win95 átírása. Ez elsősorban a játékfejlesztőknek lesz jó, mert már ismert a lejátszó. Természetesen a játékosoknak is

# Start

## Windows'95 tippek



### Játék

5

Sorolj fel három játékot, amelyek csak Windows 95 alatt futnak?

A helyes megfejtések beküldői között Ms demo CD-ket és mouse pad-eket sorsolunk ki.



jó ez, hiszen már egy alaposan tesztelt szoftverrel állunk szemben." Ez szépen meg is valósult. A dolog úgy néz ki, hogy egy program megnyit egy vagy több másodlagos hangbuffert és beírja a hangot amit játszani szeretne. Majd elindít közülük néhányat, a DirectSound meg összekeveri és betölti az elsődleges hangbufferbe, ami ellátja a hangkártyát adattal. Az alkalmazások mégsem keverednek össze, mert egy DS eszközt csak egy program nyithat meg egyszerre. Természetesen egy program lekérdezheti egy hangkártya speciális effektjeit, és használhatja őket, (Már ha a DS ismeri ezeket) sőt, még az elsődleges buffer-be is írhat, noha ez el-

lenjavallt. Negatívumok? Egyáltalán nem lenne rossz, hogy nem kell annyit vesződni a hangkártyával. De valahogy ■ Win95 alatt még nincs egyetlen olyan játék sem, ami aláhúzná, hogy ez lenne az elsődleges játékplatform. Sok jó fejlesztő kijelentette, hogy csak Win95 alá fejleszt, azóta se láttunk semmit...

És végül, van még egy DirectInput nevű API, ami a digitális és analóg joystick-ok elérését tenné lehetővé. Sajnos erről részletesen nem tudok nyilatkozni. Bár itt is nyilvánvalónak tűnik, hogy az egyre több féle és egyre fejlettebb joystick-okkal is kezdenek meghajtó-problémák jelentkezni. Sajnálatos módon

azonban joystick-ot is a két legnagyobb erőforrásigényű játéktípus - az akció és a szimulátor - szeret használni.

Összefoglalva: Az ígéretekből pont annyi valósult meg, hogy éppen ne legyen elég semmire. A létező lehetőségek nem elegendőek arra, hogy mindenki teljes erőbedobással Win95-re fejlesszen. Egy sebes-ségigényes játék még mindig jobban jár, ha DOS alatt fut, mintha Win95 alatt. A többszemélyes játékot lehetővé tevő DirectPlay valahogy teljesen elsikkadt. Létezik ugyan, de nemigen tudok olyan programról, ami használná. Amire használható ez jelen pillanatban:

olyan emberek is tudnak játékokat elindítani, akik eddig nem tudtak volna elsősorban életkor problémák miatt. Magyarul: egy kisgyerek is be tud tenni egy CD-t és bekapcsolni a gépet. Azonban amint egy idősebb emberkét is lekötő játékokra kerül ■ sor, hamar kiderül, hogy még egyelőre ■ DOS a nyerő. Ezen változtathatna a Direct3D, de az pont nem létezik. Szintén változtathatna - és úgy tűnik, hogy ez a trend - ha az emberek az égis bővítenék a hardverüket, és ezt felismerve minél több Win95 alatti jó játék keletkezne.

WT Pooh

## OEM INFO

### MICROSOFT® OEM INFO

Az alábbiakban szeretnénk egy rövid - korántsem teljes - áttekintést adni a hazánkban Microsoft OEM termék értékesítésével foglalkozó cégekről, azok múltjáról, jelenéről és az OEM szemszögéből vizsgálva a hazai számítástechnikai piacon elfoglalt pozíciókról.

A Microsoft® magyarországi megjelenésével egyidőben kezdte el az OEM értékelési forma által szabott követelmények kidolgozását és a viszonteladói csatorna minél teljesebb körű kiépítését. Ez azt jelenti, hogy legrégebbi partnereinkkel való együttműködésünk nagyjából két és fél éves múlttal tekint vissza. Ez nem jelent éppen történelmi távlatokat, de a számítástechnikai piac már-már zűrzavarosan változó világában ez olyan jelentős idő, mely bőven elég egy kifejezetten stabil háttérrel és megbízható partnerekkel működő értékesítési csatorna kiépítéséhez. Az alatt az idő alatt végigkísérhettünk nagy múltú - hazai és külföldi - cégek agonizálását ■ piacon és láttunk ismeretlen kis cégeket előugrani az ismeretlenség homályából a nagy kavalkád szinpadára.

Most úgy érezzük, hogy elérkezett a Microsoft® hazai OEM értékesítésben egy olyan pont, ahonnan érdemes visszatekinteni az elmúlt esztendőkre, hogy mi is történt és mik azok a tendenciák amelyek a jövőben meg fogják határozni az OEM fejlődésének irányait, lehetőségeit hazánkban.

A Microsoft® Magyarország 1994 novemberében határozta

el, hogy az OEM értékesítési csatornával és annak vezetésével kizárólag ezzel ■ feladattal megbízott vezetőt nevez ki azzal a céllal, hogy adja meg a lendületet az OEM-nek. Az akkor Microsoft® OEM licence szerződéssel rendelkező cégek közül csak öten rendelkeznek ma is ezekkel a "jogosítványokkal". Közülük az Albacomp tekinthet vissza a legnagyobb múlttal, hiszen már 1993 július óta a Microsoft® szerződött OEM partnere. Az eltelt évek során az együttműködés egyre több termékre terjedt ki, mely kezdetben csak Dos-ra és Windows 3.1-re vonatkozott. Ma már az Albacomp által forgalmazott OEM termékek tekintélyes listát tesznek ki. Mivel ■ Windows 3.1 forgalmazása hazánkban is megszűnt '96 februárjában, így azt a Windows for Workgroups 3.11 helyettesíti a jövőben, emellett természetesen mint operációs rendszerre ■ Windows'95 jelenti a másik alternatívát. Alkalmazásként pedig a Works-öt tudják ajánlani ügyfeleink, akik a termék mindkét (for Windows 3.1 és for Windows'95) verziójából választhatnak. Az Albacomp Microsoft® Hardware termékeinek OEM forgalmazásában is élenjáró volt. Hiszen a Microsoft® két népszerű Hardware termékét a "kanyar egeret" és az ergonómikus billentyűzetet is elsőként licencelték le a hazai közvetlen OEM partnerek között. Mindezek után ■ következő lépcsőfok az együttműködés kiszélesítésében a stratégiai partnerség bejelentése volt ez év februárjában.

Az Elender, a Mikropo és a Rufusz voltak azok a cégek, akik '94 végén kezdték el tevékenységüket az OEM-ben. Ezen cé-

gek fejlődése és az általuk kínált OEM szoftverek köre is folyamatosan bővült, bár ez a fejlődés nem volt olyan látványos mint az Albacomp esetében, de ezen eredmények miatt számít ezen három cég az OEM értékesítési csatorna gerincébe. Időközben csatlakozott a sikertörténethez a Szintézis Kft., és később az Aspect valamint a Fefo, mely cégek elkötelezettsége a Microsoft® termékei iránt, valamint ■ jogtisza szoftverek használatába vetett hit teszik őket a vásárlók számára a legmegbízhatóbb partnereinké. A sorban ezután következett a Sowah, melynek egyik fő bástyája a szomszédos Romániában található, így rengeteg számítógép jut el Romániába jogtisza magyar operációs rendszerrel, DOS-szal, illetve Windows for Workgroups-szal. Eddig elért eredményeik az egyik legnagyobb magyar partnerré emelte őket. A folyamatos forgalom növekedésben fontos szerep jutott annak, hogy a Műszertechnika is aláírta a Microsoft® OEM licence szerződést. Szóljunk most arról a cégről, - igaz, hogy mint disztribútor - az OEM szoftverforgalom felét biztosítja. A Sved Kft., amely kezdetben egy külvárosi ház alagsorában kezdte meg ■ működését, ám az ütemes forgalomnövekedés miatt egy tágasabb helyre helyezték át ■ főhadiszállásukat, amely mostanra már szűkösnek számít. Mindezt és a piac igényeit figyelembe véve szükségszerűvé vált a második OEM disztribútor bevezetése a piacra. A kiírt pályázaton résztvevő cégek közül is a HRP Hungary és az RT Trading kapta meg a lehetőséget a disztribútori feladatok ellátására létrehozandó cég megalapítá-

sára. Mára nekik is sikerült stabilizálódniuk a piacon és egyre markánsabb jelenlétükkel mára a Sved Kft.-vel összemérhető forgalmat bonyolítanak.

Meg kell említeni, hogy az OEM értékesítési forma a legalapvetőbb operációs rendszerek, azaz a Dos-nak kedvez a legjobban, így a forgalom jelentős, de egyre csökkenő hányadát még ma is ez a termék teszi ki. A csökkenés oka pedig egyértelműen a Windows'95, mely szépen lassan kiszorította ■ kisöcsit a számítógépek winchestereiből. Felmérések szerint az otthoni felhasználók, akik rendelkeznek megfelelő kapacitású (a napjainkban értékesített PC-k döntő többsége már jóval meghaladja ezt a szintet) géppel, mind a Windows'95-öt használják. Ki ezért, ki azért, de a felhasználók egyértelműen döntöttek.

Mindamellet az OEM-ben kiegészítő termékeknek számító Home termékeket tartalmazó Home-basket nevezetű csomagok készletét is folyamatosan apasztják a végfelhasználók. Ami mostanában számít újdonságnak az OEM háza táján, az ■ Windows NT Server, amely ma már kapható azoknál a cégeknél, akik eleget tudnak tenni az ezen termékre vonatkozó értékesítési szabályoknak.

Microsoft® Magyarország

267-4636

(2-M5-INFO)





## World Wide Web

Nos, erről nem fogok sokat szólni. Minek is? Annyira egyszerű a használata, hogy nincs miről írni. Ez nemcsak az említett hipermedia szolgáltatás, hanem az összes szolgáltatás egységes elérési módja is. Egy WWW cím ■ következőképpen néz ki:

mód://host.domain[:port]/path/  
filename

Egy ilyen szörnyszülöttet hívunk URL-nek. (Uniform Resource Locator) A legfontosabb módok a következők lehetnek:

- ftp v. file:** Egy file a lokális rendszeren vagy egy anonymous FTP szerveren
- gopher:** Egy gopher server valamelyik file-ja
- news:** Egy USENET newsgroup, itt a host általában egy NNTP server
- telnet:** Egy telnet paranccsal elérhető szolgáltatás
- http:** Egy WWW szerver dokumentuma

A port általában üresen marad - viszonylag ritka az a szolgáltatás amihez port kell, leggyakrabban a telnet-nél fordul elő. Az URL-ekről többet a <http://www.w3.org/hypertext/WWW/Addressing/Addressing.html> címen tudhatunk meg.

Megemlítek néhány, már unalomig ismert keresőt és katalógust. Érdemes tisztázni a kettő közötti különbséget: a katalógusban témák szerint vannak tárolva az oldalak, és rövid leírásuk. Az ezekben való keresés tehát nem az egész mindenséget, csak ezeket a rövid

össze-foglalókat nézi át. A keresőprogramok viszont a teljes tartalomban keresnek. Általában egy keresést célszerűbb a katalógusnál kezdeni. A legjobb ilyen ■ <http://www.yahoo.com>. A keresők között a <http://www.lycos.com> és ■ <http://altavista.digital.com> a legjobbak. Az Altavista anyaga már-már legendásan nagy, viszont valamiképpen bizonytalanabb az eredmény használhatósága. A Lycos képes nagyjából hasznossági sorrendben kiadni az eredményeket. Az ftp keresésekhez két tanácsot tudok adni. Az egyik az, hogy nézzünk be az <ftp.cdrom.com>-ra. Ott szinte minden van. A másik pedig a <http://ftpsearch.unit.no/ftpsearch>.

Ennél többet ■ WWW-ről majd a CD-n találhattok. Ott megtaláljátok az eddigi Internet cikkeket is, és Web katalógust is találtok majd.

Mielőtt a HTML programozásba kezdenénk, még egy izgalmas lehetőséget ismertetnék: ■ telefont. Elsőre ez furcsán hangzik, hiszen az Internethez éppen telefonvonalon át jutunk, tehát nem spórolnánk semmit. Viszont azzal igen, hogy pl. New York-ba is helyi hívás árán telefonálhatunk. (Plusz az Internet szolgáltatás díja.) A technika elég egyszerű: Amit belebeszélünk egy mikrofonba, azt ledigiz egy program és átpréseli ■ hálózaton. Préselés - egy normális 14.4-es modem max. 1800 byte-t képes átküldeni másodpercenként, a telefonminőségű beszédhez kb. 7000-8000 kellene. Ezért valamilyen jó hangtömörítő eljárással betömörítik ■ hangot átküldés előtt. Sajnos nem lesz ugyanolyan tiszta, mint egy jó telefonvonalon - de hasonlítsuk csak össze ennek költségeit mondjuk egy amerikai telefonbeszélgetéssel... Viszont egy 28.8-as modemen már ez a probléma is nagyjából megszűnik. Szükségünk lesz mindehez SLIP v. PPP elérésre. Mit jelent ez? A SLIP vagy a PPP az Internet-re kapcsol minket soros vonalon, vagyis modemen keresztül. Ilyenkor



a szolgáltató "csak" a tényleges Internet elérést, és ■ leveleink fogadását látja el. (Ez utóbbihoz 24 órán belül kéne lennünk csatlakozva, és ez telefonvonalon át igen-igen drága lenne) A PPP egy picit modernebb, mint a SLIP. Szóval ha van egy ilyen PPP (SLIP) elérésünk, az lehetővé teszi, hogy Windows, OS/2, X-Windows, Macintosh alól elérjük ■ Hálózatot olyan programokkal, amik nekünk tetszenek. Így tekinthetjük meg a Webet grafikusán, erre másképpen modemen keresztül nincs lehetőség. Ma már nagyjából csak ilyen elérést árulnak.

Ha telefonálni akarunk, akkor is több program közül válogathatunk, csak arra vigyázzunk, hogy ezek még nem mindig szabványosak, így van olyan eset, hogy csak akkor tudunk dumálni, ha a másik oldal is ugyanazt a programot használja. Két szabvány van elterjedőben: a GSM (<http://www.cs.tu-berlin.de/~jutta/toast.html>) és az RTP (<http://www.fokus.gmd.de:80/step/employees/hgs/rtp/faq.html>).

Másfelől szükségünk lehet egy olyan hangkártyára, ami egyszerűen tud D/A és A/D átalakítást végezni. E nélkül problémákba ütközhet a folyamatos beszéd - előfordulhat, hogy CB-rádió szerű élményünk lesz: egyszerre csak az egyikünk tud beszélni. Mivel pl. ■ Gravis Ultrasound képes egyszerűen ki-be digizni, így ez nem gond. A különböző programok közül itt most csak ■ Windows alá írtakat ismertetném - a többi a <ftp://rtfm.mit.edu/pub/usenet/news.answers/internet-services/voice-faq> FAQ-ban nézzük meg. Windows alatti - ez általában azt jelenti, hogy olyan gép kell, amin a Windows valami emberi tempóban fut. Ez legalább 486 DX 33 Mhz, 4-8MB RAM. Nem szólva arról, hogy ■ tömörítés, különösen a folyamatos beszéd folyamatos tömörítése is proci időt vesz el, tehát még egy Pentium sem árthat meg. (5x86 is jó - de még mennyire, hogy az!)

A [http://www.fourmilab.ch/netfone/windows/speak\\_freely.html](http://www.fourmilab.ch/netfone/windows/speak_freely.html) címen találhatjuk a Speak Freely-t. Ez talán a leg-

jobb telefonprogram ebben a pillanatban (Kunci: Miért, öt perc múlva már nem lesz az?). Először is, ingyen van, sőt a forrás is hozzáférhető. Másodszor is, kiváló hangminőséget kapunk már egy jobb 486-ossal (meg 28.8-as modemmel) a GSM tömörítés használatával. Úgy tűnik sajnós, hogy nem egészen szabványos a tömörítése, így legfeljebb a Speak Freely for Unix-xal kompatibilis.

A következő említésre méltó szoftver ■ CU-Seeme. Ez nemcsak normál, hanem videótelefon is, ennek megfelelően 28.8-as kapcsolatot megköveteli.

A <http://cu-seeme.cornell.edu/> címen lelhetjük fel. Az audió rész mindenféle más szoftverrel kompatibilis, és még konferenciabeszélgetésekre is jól használható.

Az Internet Phone talán ■ legismertebb alkalmazás. Hátránya, hogy IRC felett fut, ami szegény IRC letterheltségét és lassúságát tekintve nem egy pozitív ötlet. Viszont így gyorsan és egyszerűen találhatunk beszélgetőpartnereket.

A <http://www.vocaltec.com/> címen van a cég. Semmilyen más szoftverrel nem kompatibilis. Viszont lehet normál telefont is hívni - bár ez még eléggé kísérleti stádiumban van.

A [majordomo@pulver.com](mailto:majordomo@pulver.com) címen hagyjunk egy levelet, subscribe [free-world-dialup@pulver.com](mailto:free-world-dialup@pulver.com) tartalommal. Ebben a kísérletben a legszebb az ára - ingyen van! Maga a szoftver sajnos nem, az ingyenesen letölthető verzióval csak egy percet lehet beszélni, utána bont. A regisztrálás \$99.

A Digiphone sajnos kimarad, mert drága és silány. Említésre méltó viszont a Cyberphone. Egyrészt ingyenes ebben a pillanatban, másrészt kiváló hangminőséggel örvendeztet meg azt, aki a <http://magenta.com/cyberphone/> oldalról letölti. Még egy OS/2-es programot említenék: A <http://cjb.ico.net/~dan/voicechat.html> oldalon van a Voicechat/2. Ugyan már nem upgrade-elik, de attól még ingyenes és jól használható. A Linux felhasználóknak ajánlanám a <ftp://sunsite.unc.edu/pub/Linux/apps/sound/talk/> fellelhető Mtalk programot. (Ajánlott inkább a sunsite mirrorokról letölteni!) Elégge teszt még, viszont csak el-kepesztően alacsony sávszélességet használ. Forráskód is van. Ugyanebben ■ könyvtárban egyébként még egy Ztalk nevű programot is találunk.

Az egész téma alapoldala: <http://rpcp.mit.edu/~asears/main.html>

WT Pooh



# HARDVERGÖDÉS

## SimulEyes VR

Az ECTS-en nagy érdeklődéssel vettem kezembe, majd fejemre a normális napszemüveghez hasonlító szerkezetet a **StereoGraphics** standján. A szemüvegről lelógó kábel egy kis dobozkához vezetett, ami az asztalon levő számítógéppel volt kapcsolatban. A monitoron a *Descent* demoja ment. A szemüveggel ránéztem a képre, és majdnem elájultam, annyira jó 3D-s hatása volt. Rögtön megkértük a kiállítókat, hogy küldjenek egyet tesztelésre. Egy hónappal később meg is érkezett a szemüveg. Az

egyhetes vámolási procedúra után megkezdődhetett a teszt... A hagyományos virtual reality eszközökkel (mint pl. a VFX-1 sisak) ellentétben a **SimulEyes VR** nem két kis képernyőt helyez a felhasználó szemei elé, hanem két átlátszó LCD-kijelzőt, melyeket felváltva elsötétít. Ezáltal a kép felbontása nincs korlátozva a kis képernyők képességeire (melyek 320\*200 képpont körüli minőséget nyújtanak), hanem akár 1024\*768-as felbontásban is nézhetjük monitorunkat. (Elképzeltető na-



gyobb felbontás is, de a dokumentáció erre nem utal.) Az árban is jelentős különbség van. Míg egy VR sisak 150 ezer Ft körül kapható, a **SimulEyes VR** ára 180 dollár (kb. 30 ezer Ft). A szemüveg (csakúgy mint a többi hasonló eszköz) azt használja ki a 3D hatás eléréséhez, hogy az ember két szeme kicsit különböző szögből lát rá a tárgyra. A monitoron gyorsan váltakozva jelenik meg az egyes szemeknek szükséges információ, a szemüvegben levő folyadékkristály-kijelző pedig mindig azt a szemet takarja el, amellyel éppen nem kell látnunk. Az

eredmény: gyönyörű 3 dimenziós látású kép.

A **SimulEyes** szemüveg egy tetszetős trapéz alapú hasáb alakú dobozba van csomagolva, melyben műanyagból levő praktikus kis dobozka van. Ennek egyik fele a szemüveget rejt, a másikban pedig egy kis doboz, egy kábel, a dokumentáció, valamint a *Descent: Destination Saturn* shareware változata található. A szemüveget tartó rész ráadásul úgy lett kialakítva, hogy használaton kívül is tárolhadjuk benne a szemüveget, a kábel elvezetésére külön lyuk lett kialakítva. Miután min-

dent kiszedtünk a csomagból, először is rá kell kötni a kábel végén található csatlakozót a monitorkábelre, a kábel vége és a videokártya közé. Ennek a drótnak a másik végét a szemüveg mellett található kis dobozhoz kell csatlakoztatni (ez a szerkezet fogja az áramot adni a szemüvegnek - ennek érdekében négy darab ceruzaelemet kell beletenni - valamint ez továbbítja a monitor képmegjelenítési frekvenciáját is). Egyszerre maximum négy szemüveg kapcsolható rá egy ilyen dobozra, így akár többen is bámulhatjuk egyszerre a képernyőt. Ezután következik a software installálása, ami annyiból áll, hogy a *Descent* CD-t behelyezve elindítjuk a főkönyvtárban található install.exe file-t. A játék futtatásához a stereo.bat file-t kell futtatni. Ez meghívja az LCDBIOS driver-t, mely a szemüveg vezérléséhez szükséges. Az intro, majd a főmenü után kezdődhet a repülés. Az LCD kijelzők villogása akkor indul meg, amikor a 3D-s környezetbe kerülünk. Egy kis hibája azért van a programnak: amikor valamilyen menübe lépünk játék közben (vagy egyszerűen Escape-et nyomunk), kb. egy másodpercre elsötétül a bal oldali üveg. A programban át lehet állítani a 3D-s kép paramétereit. Ezek módosításával sok szemfájástól kímélhetjük meg magunkat. Ugyanis ha túl messze van egy mástól a két képrészlet, akkor

a szemünknek állandóan annak megfelelően kell állnia, ami nem feltétlenül a normális esetnek megfelelő helyzet. A *Descent II*-ben az ALT és az F9 ill. F10 lenyomásával az Interaxial Separation értékét állíthatjuk (ez felel meg szerintem a két kép távolságának), az ALT+F11/F12 használatával pedig a Stereo Balance-t módosíthatjuk. Az ALT+F5 segítségével a kezdeti értékekre állíthatjuk vissza a programot. A *Descent I*-ben a következő billentyűk vannak: SHIFT+F3/F4 - Interaxial Separation, SHIFT+F1 F2 - Stereo Balance, SHIFT+F5 Stereoscopic parameters reset) A **StereoGraphics** cég WWW HomePage-én (vagy magyarul Ottilapján) található táblázatban számos program neve szerepel, elég sok cég tervezi a **SimulEyes** támogatását, többek között az Interplay és a NovaLogic.

Már megjelent játékok, amelyekkel már használható a **SimulEyes**:

*Descent: Destination Saturn* (15 pályás shareware, Interplay), ez jár a szemüveghez.

*Wolfenstein 3D* (9 pályás shareware, Apogee)

*VR Slingshot* (Ennek a shareware verzióját is mellékelik a dobozban, de nagyon gyenge program)

*Descent I* és *Descent II* teljes verziók. Az utóbbihoz tanácsos beszerezni újabb verziójú LCDBIOS driver-t, mert azzal jobban megy)

*In Pursuit of Greed* - shareware és teljes verzió (SoftDisk Publishing)

A közeljövőben megjelenő játékok:

*Descent 2: Destination Quartzon* (3 pálya) (Interplay)

*Slipstream 5000* (Gremlin/Interplay)

*Whiplash* - speciális két pályás

verzió, valamint a teljes verzió is. (Interplay)

*Storm Fighter I* (Maddox

Games)

*Madspace* (Maddox Games)

*Confidential* (Interplay)

*Birthright* (SoftDisk Publishing)

*Test Drive* (Accolade)

A NovaLogic három játékot készít, várhatóan ősszel jelennek meg:

*F-22 Lightning II*



*Comanche 3*

*Armored Fist 2 - M1A2 Abrams*  
Fejlesztnek még egy World Wide Web browser-t is Windows 95-höz.

Látható, hogy a legtöbb **SimulEyes VR**-t kezelő programot az Interplay készíti, de valószínűleg egyre több cég fogja támogatni ezt a szemüveget.

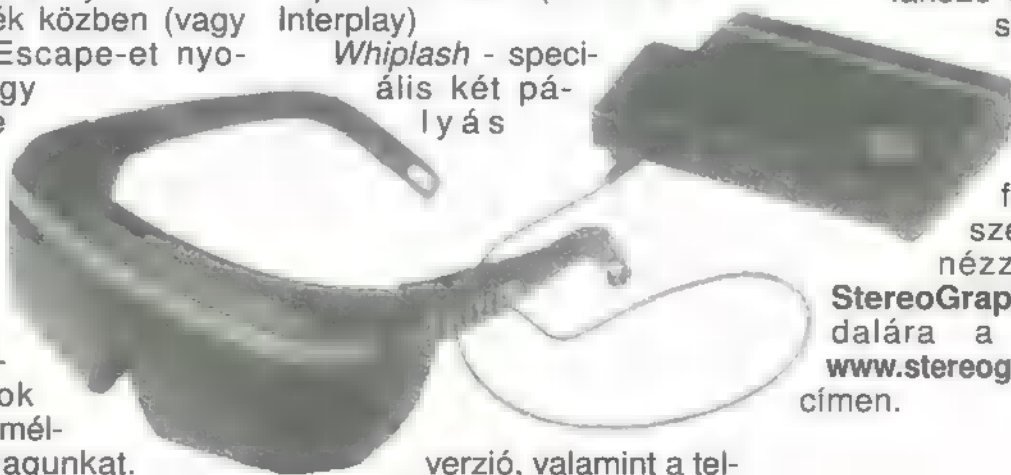
A cég WWW szerverén elérhető még egy csomó hasznos anyag a szemüveghez: programozói dokumentációk, mintaprogramok, valamint DOS és Windows alá történő fejlesztéshez szükséges (pl. C nyelvű programozásnál használható) könyvtárak, a DOS-os verzió használatához 32 bites DOS-extender szükséges.

Végül megemlíteném még a **StereoGraphics** cég másik 3D termékét, a **CrystalEyes**-t. Ez egy valamivel drágább eszköz (500-600 dollár, típustól függően), de sokkal jobb minőségű képet ad. A két LCD kijelző 120-szor sötétül el másodpercenként. Ezt már nem játékokhoz fejlesztették, hanem komolyabb alkalmazásokhoz, mint például a 3D-s CAD tervezés vagy molekulamodellezés. Az újabb munkaállomásokon (pl. *Silicon Graphics*) már található csatlakozó a **CrystalEyes** szemüvegnek is.

Akit további részletek is érdekelnek a fantasztikus szemüvegről, az nézzen be a

**StereoGraphics** WWW oldalára a <http://www.stereographics.com> címen.

Dino





## Programozási tippek és trükkök

Hello mindenkinek! Ma végre rátérünk az X-mód boncolgatására, bár a programozása a következő cikkben lesz benne. Mi is az X-mód? Egy külföldi cikkben az olvastam, hogyha 10 kódernek feltennénk ezt ■ kérdést, minimum 5 mást mondana. Van, aki azt állítja, hogy ■ 320x200x256-os üzemmód az X-mód (nem a standard, 13h-val hívható szimpla képernyő-beállítás, hanem ennek egy fajtája), van aki ■ 320x240x256-os módra szavaz. Én azon a véleményen vagyok, hogy ezt elég nehéz megállapítani, így arra gondoltam, hogy az X-mód nem más, mint a Chain 4-es módként is emlegetett képernyőmód. Ugyanis ez az a dolog, amiben a felsorolt módok megegyeznek. A Chain 4 módnak az ■ lényege, hogy a képernyőt lapokban kezeli. A standard 13h felbontásnál a VGA az alábbi módon végzi a pixel kirakást: megnézi az offset utolsó két bitjét, és így határozza meg, hogy melyik lapra kerüljön a pixel. Ugyanis ebben ■ módban a VGA egyszerre 4 lapot használ, méghozzá úgy, hogy az (1,1) pozícióban levő pixelt a 0. lap első bytejára teszi, a (2,1) pixelt a 1. lap első bytejára, az (5,1) koordinátájú pixelt pedig újra a 0. lapra teszi, de most a 2. bytera. Ezt viszont ki lehet kapcsolni, és így 4x64 Kbyte videó-memóriához jutunk. Mi ennek ■ lényege? Ha mi végezzük el a VGA kártya munkáját, gyorsul a grafika, azonkívül az X-mód kiválóan alkalmas scrollozások készítéséhez. Van még egy jelentős tulajdonsága: az összes VGA és SVGA kártyával kompatibilis. Mint írtam, ■ következő számban lesz a programozásával kapcsolatos leírás. Egy kis megjegyzés a teljesség kedvéért: nem elég a Chain 4 biteket átállítani, ez ugyanis még nem biztosítja a hibátlan működést minden gépen. De erről is bővebben a következő cikkben lesz szó.

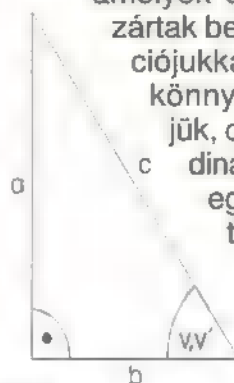
A mai egyik effekt a Star, azaz a csillag effekt lesz. Ezt előszeretettel használja mindenki a kezdő kóderektől kezdve a profikig, mivel egyszerűsége miatt nagyon sok más effekt mögé be lehet rakni. Ki ne látott volna olyan demót, amiben csillagok jöttek felénk, és mi repültünk a végtelen űr felé, vagy gondoljunk csak a nagy sikerű Star Wars (Csillagok háborúja) filmre. Azt hiszem, ezek után mindenki tisztában van azzal, hogy most miről lesz szó. A megvalósításához nem árt ismerni az előző cikk tartalmát. Ott szó volt a 3. dimenziós ábrázolásról. Ezt fogjuk felhasználni ahhoz, hogy megírjuk ezt a kis programot. Mi az algoritmus? Erre kissé nehéz válaszolni, mivel többféle megoldása létezik, de ■ legegyszerűbb így néz ki:

```
Feltöltés
Ciklus amíg nincs lenyom-
va billentyű
Ciklus i=1-től N-ig
stars[i,3]:=stars[i,3]-1
Ha stars[i,3]=0 akkor
stars[i,3]:=100
Ciklus vége
Kirájzol
Ciklus vége
```

Első látásra tényleg nem tűnik nehéznek, mivel nem is az. Egyszerűen csökkentjük ■ csillagok Z koordinátáját, ami a stars tömb 3. eleme. Ha ez nulla, azaz elért hozzánk, akkor kezdje előlről a repülést. Az N a csillagok számát jelöli, az új érték (100) pedig nem más, mint a tőlünk levő távolsága, ahonnan újakezdi ■ mozgást. Kicsit érdekesebbé tehetjük a dolgot azáltal, ha nem csak ■ távolságot adjuk meg, ha egy csillag elért hozzánk, hanem véletlenszámokkal a többi koordinátáit is. Ezáltal nem ismétlődő csillagmozgást kapunk. Színesebbé tehetjük a hatást, ha a palettát úgy állítjuk be, hogy egy átmenetet képezzen.

amelyek eddig 45 fokot zártak be a végső pozíciójukkal. Ezt is elég könnyen megtehetjük, csak az Y koordinátákat kell átírni egy általános értékre. Mostmár nincs más dolgunk, mint a mozgáshoz a Z koordináta értékét növelni vagy csökkenteni. Ha alkalmazzuk az előző effektnél leírt paletta trükköt, érdekes eredményt kaphatunk. Azt hiszem, innentől kezdve titek a pálya, próbáljátok megvalósítani a saját ötleteiteket az algoritmussal kapcsolatban. Csak így tanulhattok meg igazán programozni.

Elérkeztünk a cikk utolsó effekt-leírásához, ami nem más, mint a forga-



# USEFUL ROVAT

E z t felhasználva a csillag, ha közeledik, fényesedni fog. Egy másik effektől is szó lesz, mégpedig arról, hogy hogyan lehet megvalósítani egy olyan szövegmozgást, mint amelyet ■ már említett Star Wars film elején láthatunk. A távolból felénk haladó szöveg, vagy ennek ellentéte ugyancsak szép hatást kelt. A megvalósítás se nevezhető nehéznek, csupán egy kis logika kell hozzá. A bittérképet, amit mozgatni szeretnénk az előbbiek szerint, egyszerűen el kell forgatni 90 fokkal az Y tengelyre merőlegesen. Mintha bedöntenénk előre. Ez egy kicsit bonyolultnak hangzik, pedig nem az. Összesen annyi a dolgunk, hogy a kép alulról számított első sorának a Z koordinátája 1 legyen, ■ 2. sorának a Z koordinátája 2, és így tovább az utolsó sorig. A Z koordinátán a tőlünk levő távolságot kell érteni. Ezek után már csak egy síkba kell hozni a sorokat,

tás. Aki tanulta már a sinus és cosinus függvényeket, az könnyedén rájöhet a megoldásra. Gondoljunk csak a körre. A körületén elhelyezkedő pontok r távolságra vannak ■ kör középpontjától. Azt is észre kell venni, hogy egy pont a középpont körül elforgatva a körív egy másik pontjára esik. Ezt az összefüggést használhatjuk ki. Vegyünk egy derékszögű háromszöget:

A P pontot akarjuk elforgatni az O pont körül. Az elforgatott pont adatai közül ismerjük az X tengellyel bezárt szögét (most v'-vel jelölve), illetve még azt tudjuk, hogy az eredeti és az elforgatott pont O ponttól való távolsága megegyezik. Az a oldalt felírhatjuk ■ sinus függvény alkalmazásával:

$a = \sin(v) * c$   
A b oldal felírása csak egy kicsit különbözik az ■ oldalétól:

$b = \cos(v) * c$   
A v az eredeti pont X tengellyel bezárt szögét adja meg az O ponthoz viszonyítva. Figyelembe kell venni azt is, hogy a megadott szöveget át kell váltani radiánba, amit így tehe-

tünk meg:

$rad := theta * pi / 180$

Mostmár nincs más hátra, mint a leírt összefüggésekben megváltoztatni ■ szöveget, majd kiszámolni az új koordinátákat. Tehát ■ P pont v-vel való elforgatása:

$P(a,b) = P'(\sin(rad(v)) * c, \cos(rad(v)) * c)$   
Azt hiszem, viszonylag érthetőre sikerült. Aki nem értett meg valamit, esetleg még nem tanult a szögfüggvényekről, az ne aggódjon, minden valószínűség szerint lesz benne része, csak nem biztos, hogy akkor is tetszeni fog.

Még adok pár ötletet ■ leírt effektetekhez. Ha a csillagokat forgatod ■ Z tengely körül, miközben közelednek feléd, egy spirált kapsz eredményül. Csak arra kell ügyelned, hogy megfelelő időközönként forgasd a pontokat. Igaz, az előző cikkemben már írtam, de azért itt is megemlítem: a sinus és cosinus értékeit jobb előre kiszámolni, egy táblázatban eltárolni, majd onnan használni. Ez jelentős sebességnöveléshez vezet. Ráadásul a sinus és cosinus értékeit egy táblázatba lehet tenni, mivel a cosinus a sinus fél pi-vel (90 fok) való eltolása. Lehet az effektet egymással is ötvözni, de a magas szintű (pascal, C) nyelvet

használók hamar rá fognak jönni, hogy sebességben elmaradnak az assemblert használóktól. Ezért ajánlom mindazoknak, akik komolyabban akarnak foglalkozni a grafika programozásával, hogy térjenek át az assembly használatára. Ez nem olyan nehéz nyelv, mint ahogy első látásra tűnik, ráadásul kisebb és gyorsabb kódot kapunk, ha ebben írjuk a programjainkat. Aki a strukturált programozás miatt aggódik, azt megnyugtathatom, assemblerben is lehet strukturáltan programozni.

Utoljára egy kis tipp a gépek bootolásának gyorsításához: amikor az MS-DOS elindul, a Starting MS-DOS felirat megjelenése után vár kb. 2 másodpercet. Miért? Azt nem tudom, azt viszont igen, hogy hogyan lehet ezt kikapcsolni. A CONFIG.SYS elejére be kell írni az alábbi sort:

SWITCHES=/F

Ez kikapcsolja a várakozást.

Akit érdekel ez a téma, az használja az MS-DOS-hoz adott help nevű programot. Megéri! Mára ennyit. A következő számban már nagyban az X-móddal fogunk foglalkozni, full assemblyben. Addig is bye:

Fec / Orion Design



# DECIBEL

## Hogyan legyünk raveerek?

Köszöntök minden kedves PC nyüsstőlő zenészfajzatot, aki tudását és tapasztalatait a Decibel rovaton keresztül kívánja gyarapítani. Mint "zenész" legszívesebben a Future Crew zenekészítő programját, a Scream Tracker 3-at részesítem előnyben, bár ez a progi lassan már eléggé "elavultnak" számít, hiszen a Fasttracker 2 több szempontból is "kenterbe veri". Maradok hű magamhoz tehát, és elsőre az ST3-on bemutatott egy kis "rave"-ülést.

Szerintetek mi kell egy hatásos rave muzak elkészítéséhez? Először, az alap a "lábdob", ami egy hatásosabb kompozíciónál csak később kerül be. Fontos szempont a dob "brutalitása", mélysége, amit a sample kiválasztásánál figyelembe kell venni, bár mostanában elég sok, tipikus "réves" lábdob szerezhető be. A második fontos elem a

lábcin. Ezeket érdemes variálni is egymással, vagy tapssal (clap sample-ek), fokozva a zene feszültségét.

Harmadik alapanyagunk a basszus. Természetesen a rave, acid és house csak "gépi" basszust ismer. Basszusokból a loopolt változatokat ajánlanám az egyszerűbb zenékhez, itt patternenként lehet végighúzni egy-egy alaphangot. Negyedik anyag a "kotyvalék" elkészítéséhez a szintetizátor. Több változatot ajánlhatok, először is a normál vonósokat idéző strings kombinációkat, ezek "háttérként" ideálisak, talán a legjobb a loop basszokkal együtt kezelni ezeket. A másik a szerény személynem által "barbár szintinek" elnevezett sample-család. Itt aztán minden megtalálható, ami szem-szaj ingere, aki reve-re akar "szakosodni" annak kötelező egy "rahedli" lead synth-et beszereznie. Az utolsó elemek az "effekt" fedőnév alatt futnak, általános szerepük a zene színesítése és feldobása. Ha egy elég egyszerű alapra épülő

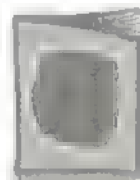
zenét akarsz összehozni, akkor rengeteg ilyen hangra van szükséged. A skála hál' istennek széles, az ipusztuális effektusoktól kezdve (gyári gépek hangjai, motorhangok, fémek (a la' Terminator2) a női velőt rázó sikolyig válogathatunk. A végére maradt zenészkórban szenvedők "gabbája". Ez a furcsa név az analóg használatot fedi. Nagyon népszerű fogás az alaptónust felvinni fokról-fokra, borzolva az idegeket és fokozni a zene már adott "pattogós" feszültségét. Az ilyen "gabbák" sorozatban szoktak felbukkanni, minden egyes sample egy fokozatot takar. Általában. Egy ilyen sorozatot beszerezve és kombinálva egy kellemes hangszínhez jutunk, ami karakteresebbé teheti a zenét. No de lásuk a rave fontosabb paramétereit az ST3-on belül. Miután F3-al megnéztük a sample-eket és Enter-rel kiválasztottuk a fentiek alapján, váltsunk F1-gyel a következő menüponthoz. Állítsuk a sebességet 4-re, a tempo maradhat 7d-n. Ez egy "révült" száguldást eredményez, de az "acid"-ban utazók lelassíthatnak 6-ra 5-os tempóval. A lábdobot 4 egységenként helyezzük el, ez az alaptaktust fogja adni, két csatornában érdemes használni, ha ki akarjuk emelni vezető szerepét. Külön csatornában

mehet a csin-taps összeállítás. A bass-nak, ha elég erőteljes egy csatorna kell. Egy channel-es a szintetizátor és a lead synth is. Az analóg dolgokkal ezzel ellentétben minimum két csatornán jól variálgatnunk. Az effektek sokszor nem rendelkeznek kellő erősséggel, néha ide is elkel a több csatorna. Persze ezek a channel-igények nem azt jelentik, hogy rave csak multisávós formában képzelhető el, egy négysávós keret is tartalmazhat igényes zenét változatos sample-ekkel. A zeneírást megkönnyítheti a patternekkel használható Alt-L kombináció, ezzel az egész csatorna kijelölhető, a másolás Alt-P-vel történik. Egyes részeket az Alt-B (kezdés) és Alt-E (vége) használatával jelölhetünk ki. Mindkét itt felsorolt művelet után az Alt-C-t kell nyomnunk (kivágás), enélkül nem lehet másolgatni. Egyébként a program menüje, ha elakadnátok, minden esetben segítségetekre lesz. Ennyi talán elég is a rave zene és ST3 "szépségeiről", remélem a rizzázás mellett sikerült egy-két hasznosítható tanácsot közzétenni. Ha van valami kérdésetek, észrevételek a rovattal kapcsolatban, írjatok a szerkesztőség címére. Sziasztok!

NightBlade / ORION DESIGN



ANGOL NYELVŰ SZOFTVER- ÉS TERMÉKLEÍRÁS



## Színes dokumentumok. Gyors adatbevitel 61.000 Ft-ért. /szkenner képbeolvasáshoz, adatbevitelhez/

GRAFI



SHS

A GrafixSHS Kft. rendkívül kedvező áron megkezdte a Tamarack ArtScan típusú, egy-  
menetes, A+es síkgyas, asztali szkennerek  
árusítását. Viszonteladóknek  
ingyenes házhozszállítás. Angol nyelvű  
mékileírás. Szkennert a GrafixSHS-től.



Budapesten  
szoftver- és ter-

A Tamarack ArtScan 6000C szkennert 600x1200  
DPI fizikai (2400 DPI interpolált) felbontású, 30 bit  
színes, 10 bit szürke színmélységű típus. SCSI  
interfészrel csatlakoztatható PC-hez és MAC-hez. A PC-s csatlakozáshoz  
szükséges kártyát, illetve szoftvert is megtalálja a csomagban.

GRAFI X SHS

Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

Budapest X., Jászberényi út 72. • 1388 Budapest, Pf. 96/100 • Telefon/Telefax: 262-5243

Kérje aktuális árlistánkat • FaxBankból! Fax: 180-8611 (1490#)

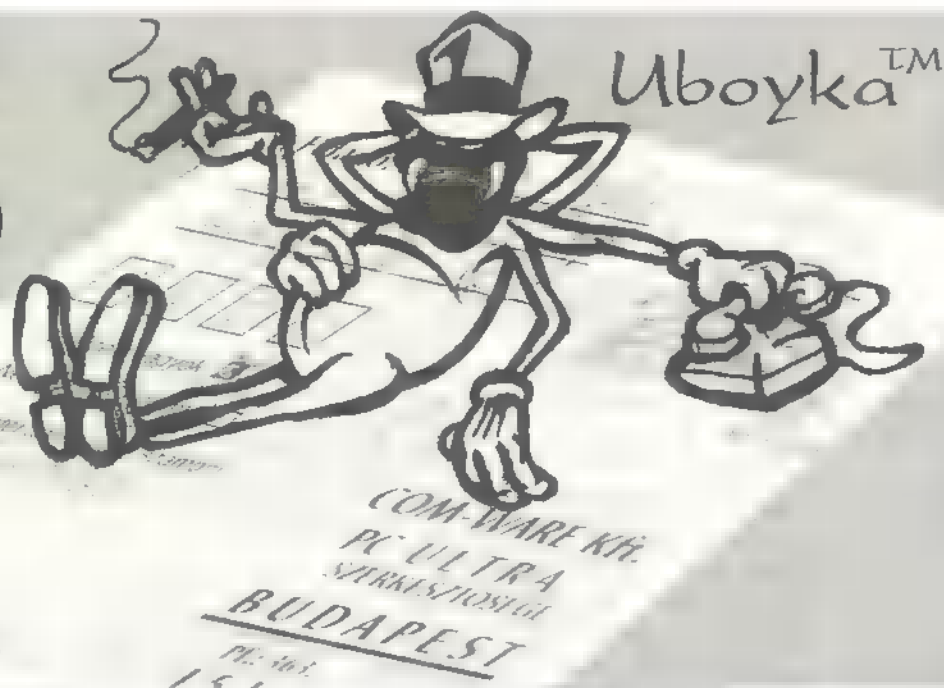
CSAK VISZONTTELADÓKNAK  
ANGOL NYELVŰ SZOFTVER- ÉS TERMÉKLEÍRÁS



INGYENES BUDAPESTI HÁZHOZZÁLLÍTÁS

INGYENES BUDAPESTI HÁZHOZZÁLLÍTÁS





Üdv néktek, mindenféle népek! Mivel ■ nyárnak immáron utolsó harmadát fogyasztjuk eszeveszett tempóban, (ráadásul úgy tűnik, egyre gyorsabban fogy) meggondolandó, mire használjuk fel ■ értékes napokat... Persze akadnak olyan egyedek, kik ■ effélén már túlvannak, beszerezték ■ évre kiszabott élménymennyiséget és éppen ezeket ecsetelik ismerőseiknek, némi körítéssel... Egyvalami biztos... bárhol vagytok is, jelen pillanatban PCU-t olvastok. Zseniális vagyok, nem? De:) Ja, majdnem elfelejtettem, köszönöm kedves érdeklődéseket ■ egészségi állapotom felől, remekül vagyok, már az előző levélköteget is kihevertem (1.5m magasról - ■ kisebbik szekrényem tetejéről - esett a lábamra ■ levélnehezékeként alkalmazott 1Gb-os Fujitsu vinyó. Annak persze semmi baja, hiszen puhán landolt :) (A nyáron egyébként elég sok helyen megfordultam, kiemelném közülük a sarki vegyeskereskedést és fővárosunk más nevezetességeit. Ebből már rájöhettem arra, hogy a nyaralás számomra még hátra van, de ne féljete, nem marad el... ■ következő havi posta sem, hiszen legalább a levélbontogatás idejére árnyékba vonulhatok. Nem is tudom, mintha valami hiányérzet gyötörne... Na igen. A levelek. Az ősz ugyan várat még magára, de szerencsére akad söprögetni való. E havi első választottam egy kb. 2 méter hosszúságú, enyhén fakó, 9 tűs vinnyogóval draft-ban kinyomott alkotás:

Yikessss!!!! (Az meg ■ a búbanat?! -Uboyka) Itt Sztojanov Péter (RULEZ), a legnagyobb cracker!!! Van néhány gondolatom, (Nem baj, majd elmúlik...-Uboyka) s gondoltam, küldök nektek egy kis szaftos levelet (több részből fog állni!!)

## Level 1

Olvastam az áprilisi számot, és majd az ablakon ugrottam ki "Egy

érző szívű olvasó" c. cikk olvasása közben... (Pedig ezzel sokmindentől kimélted volna meg magadat...-Uboyka) Idézek: "Az ár kiírása jó így, amíg ilyen olcsó az újság ára, de áremelés után kerüljön be a gerincen futó sávba" Hmmm. Nem hiszem, hogyha az újság címlapján 10cm-es betűkkel lenne ráírva a lap ára, akkor kevesebben vennék meg a PCU-t. (Ha 10cm-es betűkkel, akkor legalább nem lenne gondunk borítótérrel és ■ első néhány oldallal...bár ■ szerintem egyesekre igenis riasztóan hatna. -Uboyka) Később meg olyan hülyeségeket ír, hogy jobb lenne, ha kisebb és kevesebb képek lennének az újságban!!! (Álljunk csak meg! Hülyeségeket írni mindenkinek joga van, és általában az emberek élnek is ezzel... Gondold meg! Mivel töltönnék meg ezt a két oldalt?! Ráadásul a te műved is bekerült, akkor meg miért húzod effélén föl ■ orrod?! -Uboyka) Marhaság!!! A lapot pont a képek dobják fel, nem a betűk tengeré!!! (Érdekes vélemény... lehet, hogy jobban megérné nekünk kártyanaptár formájában megjeleníteni?? -Uboyka) Ma már nem írok többet, nemsokára kezdődik az esti mese. Ohh, majd holnap folytatom, már hallom a TV-macit...

## Level ■

Tegnap nem volt kedvem a billentyűzetet nyomkorászni, de ma bepótolom ezekkel az infókkal: A Duke Nukem 3D-nél a First Aid rovatban kihagyatott, hogy ■ DNSCOTTY cheat után epizód és pályaszámot is kell írni. (Tudod, lehet hogy optimisták vagyunk, de az ehhez kellő mennyiségű IQ-t feltételezzük ■ olvasók részéről. Neked ki árulta el a megoldást? -Uboyka) Ha már itt tartunk, itt van néhány more cheat: -ennek már szakálla van, de azért kösz (az utolsó magyarázatát úgyis elírtad :) -

## Level 3

MEGFETETTEM! A WT Pooh=Winnie the Pooh, magyarul Micimackót jelent! Más. SMILEY-t! Még több SMILEY-t!!! (Hangerőt! Fényeket!! Még több füstöt!!! Lábdobot!!!! Mentőt! -Uboyka) Ez az, ami kell a népnek! Összeírogattam néhányat, remélem tetszik: C=:) -kukta ==|: () -cilinderes (Kunci: c=3 Ez hogy tetszik ???)

Assembly tanfolyam. Itt egy kis rutinocská, melyet az egyik nap dobtam össze:

(Ezt most nem közöljük, de szerintem más is nézte már ■ Forráskód című magazin lemezmelletét... Más tollával ékeskedni... Ejnye-bejnye! -Uboyka)

## Level 4

Figyuzz!!! Van egy ötletem: mi lenne, ha az újság visszamenne ■ régi oldalszámra, DE a papír minősége jobb lenne?? (Áremelés! -Uboyka) (Kunci: Nem éppen. Nézd meg a mostani papírminőséget) No, itt van egy kis batch prg. is, amit nagyon jól lehet használni, ha pl. ki akarunk tömöríteni valamit az aktuális könyvtárba: ..... (Ezt ugyan valószínűleg tényleg te írtad, de remélem, nem gondoltad komolyan a leközlését?! /majdnem 2 oldal, ebből 96% comment. No comment.../ -Uboyka) Na ezzel is megvolnánk. Most egy darabig nem írok, mert gyün a húsvét... (Huhhh. Lehet, hogy jól teszed, mert ellenkező esetben nyuszi helyett jönnek a napszemüveges pomogácsok, osztán lesz nagy irgum is, meg burgum is...-Uboyka)

## Level 5

Na ez a Level 5 lesz az, ami közkíváncsra(lustaságból) elmarad. Na mind1. Jó kis levél volt ez. Ha tetszik valamelyik rutin v. cheat, akkor tegyétek be az újságba. Hihihihi...

Kedves cracker barátom! Tévedni ugyan tévedhetek, de leveled alapján csupán ■ tudok következtetni, hogy Te főleg

diót, mandulát, és egyéb csonthejasokat törsz. Nem ártana, ha néha ■ fejedet is törnéd, ■ elmélnéd néhány apróságon. Pl., ha már valamely témában nagyon profinak érzed magadat, akkor sem árt levenni a képernyőből 1-2 inch-et.

## Vidámabb barátunké ■ szó:

Csocsesz Ubesz! Nem, nem. Most nem a Racs in ECTS jön, hanem valami más. Más. (Jó volt, mi?) (Igen, tényleg nem volt rossz, bár biztos vagyok benne, hogy másról beszélünk... -Uboyka:) Volna egy ötletem az újsággal kapcsolatban: mindenki, aki bekerül ■ Postába, kap egy láda sört. Na? (A javaslatra 5csillagos piros pont, hiszen én pl. mindig benne vagyok. Máris elkezdheted aláírásokat gyűjteni a Lajosnak beadandó petícióra...-Uboyka) Biztos vagyok benne, hogy megugrana a levélírók száma, és így szegény Te sem panaszkodhatnál a szegényes termésre. Húú, ez hosszú mondat volt, asszem iszok egyet. (Ha én minden ilyen "hosszú" mondat után innék egyet, igazán nem tudom, ■ írni ■ Postát, arról nem is beszélve, hogy ki fizetné ■ számlát. Ha Te, akkor benne vagyok...-Uboyka) Na itt is vagyok. Örölsz?! Ne gyere azzal a "nem akarok elkészeríteni..." szöveggel. (Nem jövök. Se nem megyek. Sőt! Egyenesen... na, azt azért nem írhatom le, hogy örülök, /mi lenne a jó híremmel?!/ de mégis pozitív érzelmeket ébreszt bennem e tény. Most örölsz? -Uboyka) Ja, előző eszmefuttatásom szerint lógtok nekem két láda sörrel. Itt az ideje, hogy küldjétek. (Kettő?? Te kamatos kamattal számolod?! Ráadásul ha nekem minden eszmefuttatásom valódi eredménnyel járna, akkor régesrég ■ itt ülnék..., hanem valami zárt helyen, ahol az ablakokon fémrács, a személyzetten pedig fehér köpeny található. -Uboyka) (Aztán nehogy ketyegjen az a sör!) (Ahh, ketyegés?! Nem, attól ne félj. Mi haladunk a korrall! A speciálisan visszaeső levélíróknak és az APEH nyomtatványok beküldéséhez tervezett vadonatúj levélbombánk ■ legmodernebb digitális technikával készül. Úgyhogy készülj! -Uboyka) Jó az újság. Több Postát akarok! Több Postát akarok! Több Postát akarok! Több P..., na elég lesz. Na még egyszer: Több Postát akarok! Na azért! (Ezért?!



# Játék

# 6

Mi Uboyka legjellemzőbb tulajdonsága, azon kívül, hogy lusta?

A helyes megfejtések beküldői között egy dedikált Uboyka fotót sorsolunk ki.



Ugyan már! Makrózni én is tudok, másrészt nem rajtam múlik...-Uboyka) Még valami: pont uborkát eszek! Nem vicc. (Mondjuk elég sz\*r.) (Akkor miért eszed? Aha, szóval perverz mazochista vagy. Ja, most már biztos, hiszen levelet is írtál nekem...-Uboyka) Észrevétel: túl sok az inglis kifejezés a paperben. I mean száksz, kúl, etc. Ezt, ha lehet, mellőzzük. (Ezt írja válogatja, de mivel ők is olvasnak postát, ezért lehet, hogy magukra veszik. Megathanx! It's ■ cool idea! -Uboyka) Kérdés: lesz dupla szám? Hát PCU-tábor, vagy ilyesmi? (Dupla szám ■ biztos lesz, PCU-tábor vagy ilyesmi egyelőre elnapolva. Jövő ilyenkor meglátjuk...-Uboyka) A múltkori levrovban a dizájnos fickóval nem értek egyet; én nem azért veszem az újságot, hogy a színes képeket nézegessem, hanem a tartalomért. (Mi volt benne ■ múltkor? Tepertő? Gesztenye? -Uboyka) Az újság papírja lehetne egy kicsit igényesebb. Jó, jó, tudom, hogy Ti vagytok a legolcsóbbak, +minden. (Ez így van. +minden -Uboyka) Ha mást nem is, ezt mindenképp rakd be a Postába: *Racskó Norbertet a múltkori PCU Postában tévesen pécsi lakosként tüntették fel. Az érintett elnézését kérjük, s helyesbítésnek adunk helyet:*

## Racskó Norbert paksi lakos.

(Most aztán tényleg örülj!!! -Uboyka)  
Cső!  
Racskó Norbert, PAKS  
UI: Több Postát akarok!  
Több Postát Akarok!  
Több...

## Szeva Norbi!

Menet közben szerettem minden fontos kérdést megbeszélünk :), imígyen nem sok válaszolni-valóm maradt számodra, ■ szokásos jókívánságaim mellé csupán egy apróság: Mi az hogy AKAROK?! Mi az hogy AKAROK?! Talán: Kérek szépen! Kérek szépen! OK, amigo? ■ cső!

## Egy igazi rajongó:))

Hail uBOYka!

Mottó: "Mit számít, szent-e, vagy örült? A vége ugyanaz."  
S.O.S. jelzésedre reagálva gyorsan íróeszközt ragadtam, és írok for you. (Inkább, minthogy Uboyka írjon tenmagának... Az szörnyű lenne. Uhh, belegondolni is rossz!) (Nekem mondd?! -Uboyka) Levelem két részből fog állni: a kritikákból és ■ dicséretekből. (Szerencsére ez utóbbiakból lesz több.) (Mit gondolsz, ellenkező esetben lekötöttem volna?! Na jó, választ nem is várok...-Uboyka) Első

rész, amelyben a PCU a mennyekbe emeltetik:

-Bár soha nem voltam CoV rajongó, annak ellenére az összes eddig megjelent PCU-t megvásároltam (4db). (Tévedsz, ha már ezt olvasod, akkor minimum 5. -Uboyka) Nagyon tetszik az újság hangulata, ■ cikkek stílusa, s ez arra ösztönöz, hogy a további számokat is megvegyem a jövőben. Nagyon yo ötlet a nyereményjáték, mivel ez egyfajta jutalmazási mód a hűséges olvasóknak. (Inkább ■ mázlistáknak...-Uboyka) (Tehát nekem is, bár eddig nem nyertem.) Sebaj; egy kis túlzással és némi jóindulattal szerintem ez az újság az igazi nyeremény. (Legfeljebb tévedek). Jó, hogy kerek 100 egységgel a rivális újságok árai alatt tudjátok tartani a PCU árát. Ide lenne egy kérdésem: Tervezitek-e azt, hogy olyan flancos design-al álljatok elő, mint a PC G\*\*U? (Érts: olyan high-tech papírmínőség, stb.) Mert akkor ugye drágulni fog az újság... (Nem kell félned, amúgy is drágulni fog...-Uboyka) S végére a nagy durranás: Az új CD Ultra tartalma. (Hmm. Volt régi is? Remélem, akkor azt nálad még megrendelhetem...-Uboyka) Kb 5x elolvastam a hirdetést, mert nem akartam hinni a szememnek! Egyszerűen bámulatos! Majdnem elsírtam magam, amikor azt látom, hogy ■ CD-n rajta lesz a CoV 1-51. (Ohó, álljunk meg egy szóra! Már majdnem teljesen levettél a lábamról, DE itt akad egy kis logikai hiba: ■ előbb mintha azt írtad volna: "bár soha nem voltam CoV rajongó...". Bocs, hogy magasztalásaid ellenére beléd kötök, de egyrészt nekem ugyebár ez a dolog, másrészt Neked tanulság, hogy vigyázzunk ■ szavakkal és ne csúsztassuk el értékrendünket pillanatnyi lelkesedés hatására. /Rosszabb májjal rendelkező olvasók máris azt hihetik, hogy ezen levelet én írtam magamnak.../ -Uboyka) Ha ez tényleg így is lesz, akkor komolyan mondom, küldök neked 2 doboz Kaisert. (Már föl is adhatod! Nem! Nem a CoV-okhoz fűződő reményeidet, hanem azt ■ 4 doboz Kaisert ■ Postára! -Uboyka) Az utóbbi időben olvasgatva a PCU-t azon tűnődtem, hogy hogyan kellene megszerezni a régebbi CoV-okat. De aztán amikor ilyen pajzán gondolatom támadt, rögtön el is hessegettem: ugyan már, biztos egy vagyonba kerülne... S ekkor jön(?) a CD-Ultra szenzáció! áron s mindezek tetejébe rajta lesz a "legenda CoVboy levelezés is"... Kész. Mentális orgazmusok egész sora rohant meg. (Naaaa... Mindjárt átugratom ■ Adult rovatba...-Uboyka) Sorstársaim! Volt CoV & jelenlegi PCU hívek! Ezt a CD-t főbenjáró bűn kihagyni! Ugye felesleges érveket felsorolnom?! (Lajos! Biztos, hogy nem Te írtad?! -Uboyka) Allright. És eljőve vala a máodik rész, amelyben ■ PCU visszaszüllyed a Földre, ami

sokak szerint egy másik világ pokla. Tulajdonképpen csak azért érheti kritika eme nagyszerű lapot, mert nem sok kifogásolható rész található benne. Pontosabban vannak apróbb hiányosságok (feleslegességek), de ezek idővel pótlódnak (törölődnek). Amúgy teljesen egyetértek a Nagy Robi által írt levél tartalmával. A folyton kritizálónak csak annyit, ha nem vették volna észre, ez egy új! lap, s most keresi az arcukat. A PCU Team építő jellegű kritikát vár, s nem olyan kislányos nyávogást, hogy ez se jó, az is sz\*r, hát ez meg minek.../ Vettek az adást Tompaagyú/SyD/Na, ennyi voltam. Köszí hogy végigolvastad eme irományt. Ja, "UBOYKA MESTER", kezdesz formába lendülni /ahh, ez egy mesterien elbújtatott fricska volt./

Üdv: The PROPHET.

UI: Üdv a PCU Team-nek és sok sikert!

## Hali Proféta!

Tudod, természetemnél fogva egy kicsit gyanakvó vagyok, ezekből elsőre elolvasva a leveled rögvést hátsó szándékot gyanítottam. NYUGI! Már nem gyanítok... Elfogadtam, hogy léteznek lelkes és igazán jóindulatú emberek ezen a planétán, bár olyan nehéz rájuk akadni. Az pedig, hogy efféle illető találna meg téged? Az már egyenesen abszurdumnak tekinthető. Mindenesetre kösz a csapat nevében is...

## Unatkozó barátunk:

Helló Ubolyka!

Borzasztó állapotban vagyok. Egy hét múlva megyek Angliába, és addig itthon halálra unom magam (bár tegnap megjött az új PCU), ezért elhatároztam, hogy írok Neked valamit, már csak azért is, mert felmerült bennem néhány kérdés. (Bennem is, hallván, miképp épp az unalomtól haldokolsz. Az én köreimben ■ felettébb ritka, mi több, elő sem forduló dolog, ezért könyörgök, írd meg, hogyan csinálod!!! -Uboyka) Először is a CD-vel kapcsolatban. Én már ■ múlt hónapban megrendeltem 598 Ft-ért (mivel előfizető volnék), meg is jött ■ csekk, és én be is fizettem. Az összevont számban viszont látom, hogy megemelkedett az ára egy százassal. A kérdés az, hogy nekem ki kell-e fizetni ezt ■ 100 Ft különbözetet. (Természetes, hogy nem. Minél gyorsabb valaki, annál jobban jár. -Lajos) Más téma: ■ Descent 2 szándékosan, vagy csak nyomdhiba miatt kapott az IQ-ra minusz egyet (mondjuk meg is érdemi)? (Szerintem ennél azért többet érdemelne, mindenesetre férfiasan bevallom, ■ negatív jelzés szán-

dékos volt. -Uboyka) Mitől függ, hogy az Ultra Kölyök "normálisan" van megrajzolva, vagy pedig olyan, mintha egy rossz felbontású képernyőn nézném, amin ■ vonásai elég darabosak? (Ez attól függ, hogy elcsesztük ■ kép behelyezését, vagy nem. Persze az is lehet, hogy alacsony felbontású szemüvegen át néztél, avagy B-vitamin hiány miatt néha kimarad a látóidegeidnél ■ adattovábbítás. ■ két lehetséges válasz közül nyugodtan válassz szabadon...-Uboyka:) A BOOT végén olvasottakhoz csak annyit szólnék, hogy semmiképpen se vegyetek vissza sem a minőségből, sem az oldalszámból. Én sajnos nem tudok hozzászólni mások anyagi helyzetéhez, de egy 100-150 forintos emelés még nem a világvége. Már több éve veszem a számítástechnikai lapokat, és már nagyon hozzászoktam, hogy a dupla, meg összevont számoknál mindig 16 oldalért fizetek ki annyit, amennyiért általában 48 oldalt kapok. Sebaj, így is, úgy is megveszem, csak nem értem, hogyan mennek ezek a dolgok. (Ha ilyen könnyedén veszed, akkor gördülékenyen... Látjátok, feleim, ilyen ■ ideális olvasó. -Uboyka) Ja, nem hiszem, hogy szerény véleményem sokat számít, de a csillagok szebbek voltak a kockáknál az értékelő táblázatban. (A véleményed annyiban számít, hogy most már ezt is tudjuk... Amúgy nem értünk egyet... -Uboyka:) Na, köszönöm, hogy meghallgattál, sikerült 1 órára elfeledtetned velem, hogy mennyire unatkozom. Szevasz, minden jót kíván:  
Csorba Gergely

UI: A CD-n lévő szöveganyag jó lenne, ha kinyomtatható lenne.

## Helló Gergely!

Sajnálom hogy illy borzasztó állapotban kell leveledet papírra vetned, ez ellen csak annyit tanácsolhatok Neked, hogy olvass postát, vagy tégy bármi egyebet. Jó tanács, ugye? A levél azért nem volt rossz ötlet, legalább találtál magadnak hatásos unaloműző tevékenységet. Na üdv, és majd írd meg, milyen volt Angliában. (Ha már úgyis arra jársz, hozhatnál nekem egy kis igazi angol gin-t, vagy ha ■ skót felföldet is meglátogatod, némi gabonából készült nedűt.)

A móka mára végetér, ■ postahivatal bezár, megyek és tovább kovászolom magamat ■ napon. (Nu meg felkészülök ■ hétvégén várható gigantikus DOOM, C&C, Warcraft, Duke és egyéb témákban rendezett összejeövetelre...) Jót ne halljak rólatok!



# LAMER

## rovat

Üdv a tisztelt nagyerdeműnek! A múltkori lamer-rovat óta elég sok idő telt el, már javában tombol a nyár, mi meg itt sülünk meg a szerkesztőségben, ráadásul elfogyott a kóla meg minden egyéb folyadék. (Most küldtem ki Kuncit egy vödör Cherry Coke-ért...) **(Kunci: Ne higgyetek neki. Én III tördelem az újságot, és nem mentem ki sehova.)** A 2 oldaltól ne ijedjen meg senki, csak ideiglenesen van így, mert ebben a számban nem biztos hogy lesz party rovat **(Kunci: Szerintem lesz).** Szerencsére maradt még néhány történet a tarsolyomban, bár szép számmal kaptam leveleket töletek is. Kezdjük talán veletek. Elsőként idézetek következnek **Fejes Gábor** (alias Everlast) Szentendrei olvasónk leveléből, akinek az egyik osztálytársa...

"...vett egy XT-t, amit aztán büszkén mutogatott a haveroknak is. Ők persze kérdezték tőle, hogy ennyi pénzért (25 ezer Ft) miért nem 286-ost vett.

Mire ő:

-Miért, az XT az nem 286-os?"



Én vagyok a legnagyobb láma a világon

Egy másik: Kiszedtem a gépemből azokat a biztonsági övre hasonlító izéket, és most azért van szervízben a gép, mert amikor visszaraktam őket, elkezdett füstölni az egyik vékony kis vacak, és most az egész le van fagyva. Ugyanez a srác váltig állította, hogy van egy "SZAND BLASZTER"-e, miközben nagy hévvel mutogatott a speaker-re.

"Magára hagytam a havert, Nascar-ozzon csak magában, mikor bemegyek, látom, hogy nagyon töri valamin az agyát. Erre megszólal: Te, a DONE az milyen pálya, mert amikor ráviszem a kúrzort, nem adja a pályát, hanem kilép..."

Hát, ez tényleg elég megrázó volt, nemkülömben **Csernátó**

**Richárd levele**, amit most helyhiány miatt nem tudok leközzölni, de azért nagyon tetszett. Sorry!

Az ehavi utolsó levelünk **Khris Toffer** küldménye a szokásos lamer számtechtanárt elemzi. Az egyik diák poénból bedobott egy kérdést:

-Ha egy alkönyvtárban 2

fogott és **BERAGASZTOTTA** a modult! Aztán körberagasztotta még egy kis celluxal a házat, és azt mondta: ne nyúljatok hozzá, most ideiglenesen megcsináltam, de majd délután jól megjavítom." **(Kunci: ÁÁÁÁ)**

Nos, eddig a láma-sztori, de a levél vg-n (lk. (gy.k.(nem gyakorlás, gyengébbek kedvéért) nem Liu Kang): Lamerek kedvéért: végén) (egyébként jól vagyok...)

találtam még egy furcsa mondatot: "Én az áremelésre szavazok." **(Kunci: Bölcs dolog. Majd küldünk néhány csekket CSAK NEKED, amin befizetheted a különbözetet).**

Eddig a részletek az olvasók által beküldött tibeti haszonállat történetekből. Más. Aki nem igazán járatos MK ügyekben, annak elmondom, hogy a MORTAL 2 a digi hangokat a játék közben a vinyóról töltögette, így néha igencsak szép leakadásokat lehetett tapasztalni. Kitaláltam, hogy szedjük össze valahonnan 32 mega RAM-ot (akkor ez még teljesen elérhetetlen volt a RAM-árak miatt), és játszunk RAMDRIVE-ból. Mire valami nagyokos beszólt:



így jár az, aki nem olvas elég sok TN-t.

-Hiába, a hangokat akkor is vinyóról tölti...

Valamikor azt ígértem, hogy a saját kezdeti lamerségeimből is átnyújtok nektek egy csokorravalót, íme:

Életemben először láttam GUS-t, mire megkérdeztem: -Mi ez, piros Blaster?

Egyszer **Uboy**kával Doom-party előtt egy gépet raktunk össze. Berámolunk mindent, alaplapot, a kártyákat stb. Bekapcs, a gép tök süket. Még egyszer átnézzük az egészet de

még mindig semmi. Ezekután körülbelül másfél órát töltöttünk jumperelgetéssel, de minden hiába. Végül az asztalon megtaláltam a 2 RAM modult. Ugyanez a szituáció egy évvel később, de most **Reptile** lamerkedett, ugyanis a tápkábelt felejtette el bedugni a konnektorba...

A következő rész egy régi motoros, **VaresZ!** /MORTAL TEAM szerzeményei közül való:

"Éppen a HIStory 3 írásával voltam elfoglalva, ami jelen esetben egy - a Nóra-néniről készített magánfelvétel szó szerinti begépelését jelentette, mikor bejött Nagypám. Én ugye írok - hallgatom a szöveget, írok - hall..stb..."

Kb.két percig nézi Nagypám a tevékenységemet, minekutána megszólal:

-Nahát, ez elmondja amit begépelez?

Aki nem tudná, Nóra néni **VaresZ!** szomszédja, egy kb. 70 éves, iszonyatos öregasszony, aki állandóan molesztálja szegény lakókat.

A számtech-tanárokról szóló lamer történetek már hagyományra váltak. Most helyhiány miatt csak néhány sort írok a saját tanárunkról, de terveim szerint a következő számban az összes, óra alatt írt txt-met leközlöm, persze némileg cenzúrázva (le is kéne érettségizni jövőre...). Egyszer a tanár németóra előtt Mckért minket, hogy hozzuk fel a Wartburgjából a mittudoménmilyen kulcsait. Na jó, addig sem kell németórán ülni. (Német SUXX!)

Megmondta, hogy a Wartburg az iskola mögött parkol, baloldalt hátul. Elindultunk a megadott helyre, ahol valóban parkolt egy autó az előbb említett márkából. Próbálgatjuk a kulcsokat, semmi. Na jó, ez sem az ő kocsija, úgyhogy körbejártuk a school-t Wartburgok

után kutatva. Találtunk is 4-et(!), amiből természetesen a negyedik volt az övé, **JOBBOLDALT ELŐL!** Közben néhány járőrkező felfigyelt a tevékenységünkre, és rendőrt hívtak... volna, ha nem tájékoztatjuk őket időben. Végül a matekórása közepén vittem be neki a fél kilós kulccsomót, ő meg elkezdte kérdezgetni, hogy minden rendben ment-e.

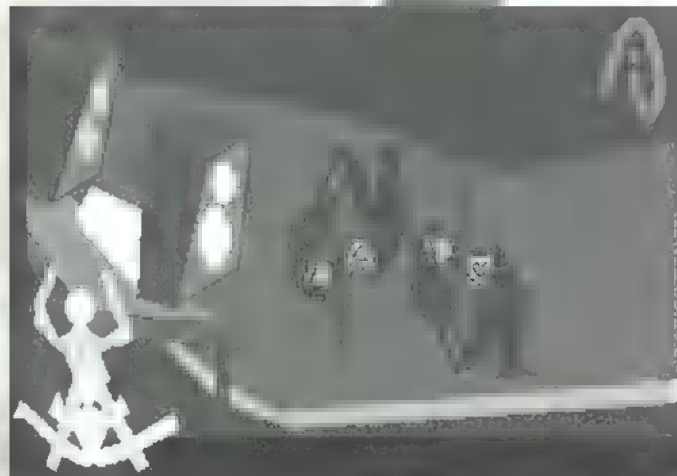
Az osztálytársam elkérte a txt-t, amit a nyári táborról írtam, és a lemezen a főkönyvtárban mind-





össze egy TXT alkönyvtár volt. Mivel előzőleg Mckérdezte tőlem:

-Hogy kell betölteni? -nyomott a txt könyvtáron egy F3-at!  
-Az nem egy file, hanem directory, bele kell lépni!  
-Hogyan?



Há' Gázi ! Mit keres ez ■ nyúves itten ?

-Enter-rel...

Rámutatok a summer.txt-re: ez az. Rányomja az F3-at, lejön a szöveg, és megkérdezi:

-És hol van a tábori szöveg?  
-Ez az egész a tábori szöveg...

Lamerek beszélgetnek:

-Kéne még venni egy kis memóriát.

-Aha, Megaram-ot!

Éppen a kívánságműsört hallgatjuk ■ Juventus-on. Néhány idézet a számcímekből:

-Max your sex (E-Rotic)  
-Wish you were is (Rednex)  
-Az Erotiktól kérném a szex telefont...

Egy nap jöttem haza a buszon, és jeleztem ■ kapaszkodón levő gombbal. Mire fél perc múlva egy nő felnéz a led-re, látja hogy világít, de azért megnyomja. Csak azt szeretném tudni, hogy ezzel mi a fenét akart elérni? Hogy jobban világítson?

A másik, hogy az új buszokon a jelző nem nyomógomb, az csak világít, a gomb a kapaszkodón van. Az emberek kivétel nélkül elkezdik nyomogatni a led-et (Kunci: Te, láma! Az nem led!), és lamer képpel vakargatják lamer fejüket, hogy miért nem világít? Ennek egy enyhébb változata, mikor a vészcsengővel próbálnak meg jelezni... Hát ilyen nincs, ilyen nincs és mégis van!

Éppen egy fenomenális számítétech-órán ülök 11 lamer között, mindenki vagy játszik, vagy ebédelni ment, vagy Tetris-ezik, vagy OS/2-t ír Pascalban. Mindegy, csak nem a feladatot csinálja. A tanár (egy kisebbfajta Lamer) kijelentései néha zavarják csak meg a semmittevést, ilyenek, hogy:

-Namost, semmiféle játék...

-Egy szó mint száz, tessék dolgozni!

-Gáborkám, most már valami értelmeset (ezt ebben a pillanatban mondja nekem!).

Melletten 2 lamer, az egyik el akarja indítani a Windows-t, de

nem tudja, hogyan kell, ezért megkérdezi a másikat, hogy: "Mit kell beírni?".

Mire az rávágja:

-Win.

-Micsoda, mint az a súrolószer... ?(Wim).

2 antiláma Pascal-zongora-programot-írt. Most négykezest játszanak. Kb úgy hangzik, mint egy Mortal impresszionista

zeneműve.

A feladatunk egyébként a következő: rajzoljunk valamit Paint-brush-al. Some lamer le is áll rajzolni: Sakktábla-mintán feliratok... AMAZING!

Ma Foxpro-t buzeráltunk... volna, ha a LAMER tanár nem egy 1(!) lemezes demóverziót hoz el. 2 láma el is menti ■ rajzat, de kiterjesztést már nem adna neki...

Megint itt ülök ezen az amazing számítétech-szakos számítécspec számítétech-órán, ami még csak most kezdődik. A lamerek nagy része még hiányzik, XaNaDu a telefonkártyákról informálja kissé lamer tanárunkat. 2 anti-lamer a fizikaóra alapján Scorch-ot kezd írni, egyébként mindenki a szokásos unaloműző tevékenységeket folytatja, mert még fingunk sincs az erre az órára tervezett feladatról(ami teljsen mindegy, mert úgysem fog megvalósulni...). Ricsike itt görcsöl, hogy valaki nyissa már ki az ajtót Lacinak, akit épp ki zártunk. Mi közben magasröptű vitát folytatunk a számítétech lapok minőségéről és tartalmáról (PC Format rulez) (Kunci: Konkurencia !!!).

Na, befutott két giga-lamer, az egyik képeket kér tőlem, meg "amivel meg lehet nézni". Sikeresen kihámoztam a szavaiból, hogy Gif-et, Jpg-t meg viewert akar. Nem feltételezem róla, hogy a qpeg.cfg-be át tudja másolni a saját Vga-vezérlőjének a driver-ét, ezért Mckérdezem tőle, hogy milyen a videókártyája. Na, a választ inkább hanyagoljuk... Közben a tanár elkezd magyarázni a táblázatkezelés alapműveleteit, ami persze semmiféle hatással nincs az unatkozó (meg Pinball-ozó) társaságra. A tanár rajtam

keresi a lemezeit, persze fogalmam sincs, miről beszél. Ja, megvan, azon adtam oda Zöldkabátos Balázsnak az MK2. txt-met. Legújabb hírem: Tibi tud lemezt formattálni!!!! Nem semmi!!

A múltkori táblázatkezelés óra a Foxpro hiányában elmaradt. Most meg közli a progi, hogy 286-on bizony nem hajlandó futni(még sétálni sem). Rulez, akkor át kell mennünk a másik terembe! There are cool 486Dx2 machines! DOOM RULEZ! A tanárt ebben ■ pillanatban letanárnőztem, de szerencsére nem hallja. Ez nem igaz, megint megpróbál valami értelmeset mondani, és ellövi az összes szakkifejezést, amit ismer (installálni, Foxpro, parancssor, jogtisztá, meg ilyesmi). Bejön egy másik láma tanár, aki olyan hangerővel szokott tanítani, hogy a szomszéd teremben is tisztán lehet hallani. Valami versenyfelhívást akar kinyomtatni, azaz mi nyomtassuk ki. Nosza rajta, addig sem kell a tanárra figyelni. Egy láma mellettem éppen örömjongásban tör ki, mert átjutott a Bumpy 5-dik szintjén (kb 5 évvel ezelőtt kiadott ovoidás platformjáték, a háttér-

ba:ceckdisk. Enter...

A következő szava: nem jó, írd be nekem!

Am legyen, lefut a Chkdsk, semmi. Ezután kimentem a büfébe Gáborral. Jövünk vissza, hát ez még mindig ott lamerkedik a gépénél.

-Nem akar bejönni!

Erre Mcszólal mellettem RAT:

-Próbáld Mc Scandisk-kel.

Mire a lamer beírja: scendisk. No comment.

Egy másik alkalommal panaszkodik nekem, hogy nem műxik a kisfloppy-ja. Ok, megnézem: tényleg nem működik. Egy hirtelen ötlettől vezérelve leresetelem a gépét, és bemegyek ■ setup-ba. Sejtésem beigazolódott: drive A: 5.25 1.2 Mb!

Ma a matekóra előtt bent maradtunk a fizika előadóban, és elég vegyszeres szag terjengett. Az egyik csaj, aki éppen akkor volt hetes, nekiállt kimosni a szivacsot, és mind a 3 csapot direkt nyitva hagyta. Mckérdezem tőle:

-Minek hagyta nyitva?

-Szerinted nincs itt bűdös?

-De. És?

-Szerintem azért, mert a víz be-lerohadt a csapba... (NA NE!)



Multimédia láma módra...

ben big mackókkal (WT Pooh: Micimackó rulez !), akik hatalmas rózsaszín nyalókákat szopogatnak. Bumpy rulez.).

Most jelentkeztem, hogy kiragasztjuk a versenyfelhívást, hogy addig se kelljen itt szenvednem. Terveim szerint mire azt befejezzük, itt az ebédidő, és ha azt sikerül egy kicsit elhúzni, már sunyulhatunk is haza. Hát erről ennyit.

Más. 1995. június 16-án bemegyek a Csoki-ba, ahol \*\*\*\*\* szokás szerint lamerkedik, szereli össze a gépét. Természetesen ezen a héten is elb\*\*\*ta a vinyóját, így engem kérdez Mc, hogy mit is kellene csinálni. Mondom neki:

-Eressz rá egy Checkdisk-et!

Mire ő beírja a parancssor-

Végezetül az elmaradhatatlan aranyköpések:

-Nekünk lesz egy 4 8 6 - o s u n k Internettel!

-Te, a ROM-BIOS-t támadhatja meg vírus?

-Sárver DOS-om van. (L.k.: Shareware)

-A CONFIG.SYS nélkül a gép nem indul el.

-CONFIG.SYS: a hardvert lehet vele megváltoztatni.

-REN: csak olvasható memória.

Ez a lamer-rovat most egy kicsit hosszúra nyúlt, a jövő hónapban visszatérünk az egy oldalra, mert 2 azért elég sok. Mivel itt a szerkesztőségben már mindenkinek (m)elege van, mi most gyorsan lelépünk a Balatonra két hetet végigbulizni, aki teheti, tartson velünk. Reszkess Balaton, jövünk! Viszlát ősszel!

Ruszi 7 MORTAL TEAM

(Kunci: Bocs Ruszi ! ;-)



# FLAG 96

## PARTY REPORT



Welcome! Ismét partyn a magyar közönség, ezúttal a Békásmegyeri ltp. kellős közepén, ahol a Controlled Dreams volt szíves összehozni nekünk egy FLAG 96 nevezetű rendezvényt. Ezeket a sorokat épp a party forgatagában írom, hogy legyen valami aktualitása a dolognak. Körülöttem számítógépek, hangfalak, erősítők és kólásflakonok tömege, a zenészek fejükön fülhallgatókkal tökéletesítgetik a produkcióikat, a hálózatban

lői szájából elszállt néhány szurkálódó poén, amit a közönség minden esetben tapssal és füttykoncerttel nyugtázott. Továbbá várható még egy videodigitalizáló kártya bemutató (Kunci: Te hülye! Annak már rég vége!), meg persze a szokásos compo-k, de ezek valamikor 48 óra

múlva kezdődnek. Tehát aki nincs itt, azt csak sajnálni tudom. Most pedig visszatérek Dukeozni... Nos, ezeket a sorokat már a szerkesztőségben pötyögöm az editorba, igaz jóval fáradtabban, de így legalább mondhatok egy átfogó értékelést ■ FLAG-ről: az ötös skálán kaphat egy 4-est. Miért? Kivételesen kezdjük a napos oldallal. Volt: sok látogató, jó hangulat, party t-shirt, McDonald's büfé, nosztalgia compo, fun compo (fődj rulez!), lyukas compo, szögletes compo, lapos compo, kerek compo, mindenféle compo. Jöjjön az elkerülhetetlen dark side, avagy az élet (party) sem habostorta. Az egyik amit hiányoltam, a vote-disk volt, vagy lett volna, vagy

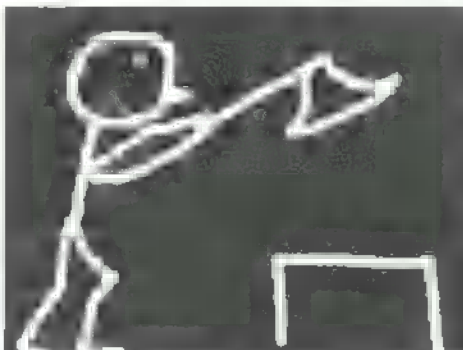
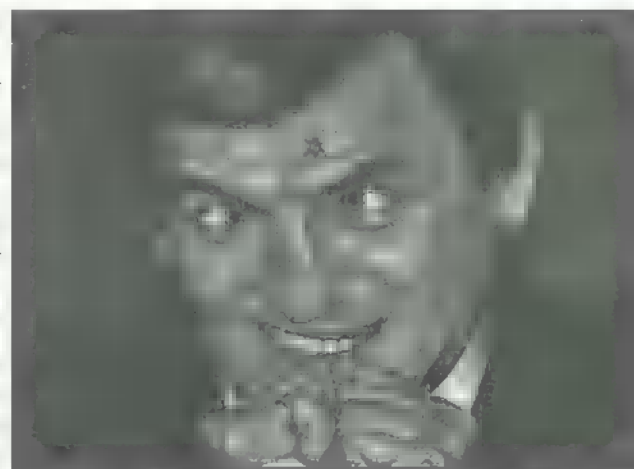


lehetett volna vagy volthattott lenne vagy mifene. Ez eléggé meggyorsította volna (már megint!) a közönségsszavazatok kiértékelését. A másik, hogy a Mc büfében a party elején a SB (N e m S o u n d B l a s t e r, Sajtburger) 75 Ft volt, míg 2 órával később

95. Az utolsó kis hibácska a hangosítás volt, ahol nem hallottunk igazán magas és mély hangokat, csak valami közepszerű puffogást. Ezenkívül más hibát keresve sem találhattam volna. Tomcat-éknek sikerült megoldani a meleg kaját (270 pénz /fő) (Kunci: A



minősége nem volt rossz, de ■ mennyiség már annál inkább), és itt végre zuhanyozhattunk is, ráadásul meleg vízzel. (Többször nem írom le, hogy meleg, mert így már kezd kétértelművé válni a dolog.) A külön alvóépületben (merthogy olyan is volt!) még néhány matrac is szolgált a party forgatagában megfáradt látogatókat. (Hogy ezt milyen jól meg tudtam fogalmazni...). Ennyit a szervezésről, most lássuk a compo-k eredményeit. A multichannel zenék kö-

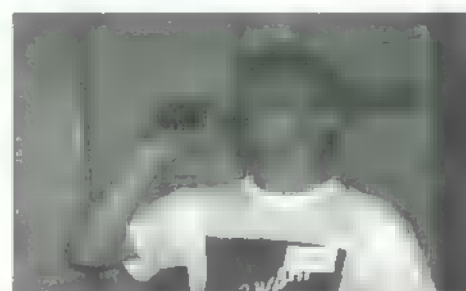


zül Rian /Majic 12 After rain c. zenéje bizonyult a legjobbnak. (A Majic 12 részvételének ■ party-n külön története van, ugyanis a party előtt egy héttel a Balatonon leszólitottak a SCeNeST pótlóm miatt, így tudtam meg hogy kik is ők. Ezekután kérdezgettek a

mostani partykról, mire én előadtam nekik hogy lesz a Flag 96, nem akarnak-e eljönni. A jelek szerint akartak...). Menjünk tovább: a 4 csatornás zenék közül nyert a Design, a C-64-es zenék közül pedig Roy alkotása, a Children.

A Fernandez compo-t (puding-szívás-sörivás stb.) a zenészek csapata nyerte, megelőzve ezzel minket, ■ PCU csapatát. A nosztalgia compo-t (ahol az indulóknak Prince of Persia-ban, Stunts-ban, majd végül Arcade Volleyball-ban kellett jeleskedniük) Reptile /AstroideA & Mortal Team nyerte. A többi eredményt nem írnám le, beszéljenek helyettem a képek.

Ruszi / MORTAL TEAM



## Játék

7

Hány résztvevője volt ■ FLAG'96 partynak? (+/- 100 főt elfogadunk)

A helyes megfejtések beküldői között 3 db. CD Ultra 96/1 CD-t sorsolunk ki.



TOMCAT



FERI







## The Magic School Bus

Explores

## INSIDE THE EARTH

Hol lehet? Már mindenütt kerestem. Itt sincs, és itt sem...

AAAAÁÁÁ! Udv mindenkinek! Bocs, hogy még be sem mutatkoztam, de annyira el voltam foglalva ezzel a sok ásvánnyal. Tudjátok van egy geológiai gyűjteményem, de sajnos elvesztettem néhány követ ezek közül. Arnold vagyok, és ez itt mellettem az osztályom.

Az egyik kedvenc tantárgyam a geológia. Most is éppen egy földrajzóra készülünk, ami nem lesz akármilyen, hiszen tanulmányi kirándulásra megyünk Frizzle tanárnővel, és a mi sár-ga iskolabuszunkkal. Már sok kalandot éltünk át ezzel a rozzant, ámde kényelmes járművel, de ...

... de milyen feledékeny is vagyok, hiszen még nem is találkoztál az osztálytársaimmal, és barátaimmal. Először

had mutassam be őket.

Mindjárt itt áll mellettem baloldalt Ralphie. Ő is nagy szeretettel gyűjti a különböző kőzetfajtákat, és nagyon sokat tud róluk mesélni. Kicsit hátrébb áll Tim, és Keesha, két jóbarát. Tim-et a Grand Canyon, míg Keesha-t a barlangok vonzzák igazán. Tőlük is sok dolgot fogunk megtudni ezekről a témáról. Phoebe-t

az óceánok, valamint az ezekből kiálló hegy-lán-cok és vulkánok érdeklik.

Ez utóbbi szintén kedvenc témája Wanda-nak is. De itt van Liz is, a gyík, aki szintén nagyon segítőkész. Frizzle tanárnő néha emiatt egy kicsit meg is bünteti őt, mivel még a dolgozatok, vagy a felelés alatt is szokott sügni. Ejnye Liz. Ezt azért mégse kellene.

De várj! Megszólt Ms. Frizzle, hogy már indulnunk kellene.

Igen. Mint az már a bevezetőben kiderült, a Microsoft, és a Scholastic folytatta a már nagyszerű sorozatát, a Magic School Bus-t. Ezzel a busszal barangoltunk már az emberi szervezetben, repkedtünk a bolygók között, de még a tengerek mélyét is megjártuk, és most itt a folytatás, amely a geológia világába röpít el bennünket, hogy közelebbről megismerkedjünk bolygónkkal, a Földdel, s még nagyobb járatosságot szerezzünk természeti kincseink világában.

Induljunk tehát el erre a csodálatos kirándulásra.

A tanteremben körülnézhetünk, és mindenre katinthatunk. Minden szereplő elmond magáról egy kis történetet, és tárgyak között is hasznos dolgokat fedezhetünk fel, amelyek szinte meglevenednek a cselekedeteink során. Ha már mindent alaposan

át néztünk, irány a kedvenc sárga iskolabuszunk, és megkezdődhet a kirándulás. De most jut eszembe, hogy még sosem vezettem buszt, és még jogosítványom sincs. Sebaj, majd csinálunk egyet (Kunci: Hamisítunk, hamisítunk ...???)

Megtervezzük saját arcunkat (szemet, fület, haját, stb.-t választunk magunknak), beírjuk a nevünket, életkorunkat, és már mehetünk is. Első látásra talán bonyolultnak tűnik ez a jármű, pedig nem az. A mellékelt ábrákkal, és táblázatokkal szinte gyerekjáték lesz a vezetés.

## Egy kis jelmagyarázat:

1. A leghasznosabb része a programnak, ugyanis itt lehet kilépni, és visszatérni az oprendszernek nem éppen nevezhető valamibe.
2. Ha a busz hátuljába (a másik ábra) szeretnél eljutni, akkor kattints ide.

3. Mint a neve is mutatja, ez bizony egy röntgen. Használati utasítás: végy egy modemet, légy elég elite, és nézz be az INSANITY 1 BBS-re. Máris találkozhatsz X-Ray / OriON Design-el.

4. Egy kis oktató rész. Mindent elmond - képekkel, animációkkal illusztrálva - az ásványokról, a föld belsejéről, valamint az egyéb geológiai csodákról.

5. Ha ki akarsz lépni (na nem a programból) a buszból, akkor kattints ide.

6, 7, 8, 9, 10.. Where do you want to go today? E kérdésre itt tudod megadni a választ, s kijelölni, hogy éppenséggel egy barlang mélyén szeretnél hűsölni, vagy megfőni egy vulkán lávájában.

11. Liz volt olyan kedves, hogy már az installálás során is segített tönkreb\*\*\*ni szeretett Windowsunkat. Ő lesz a személyes sűgőnk magyar Windowsos terminológiában.

12. Szintén egy hasznos funkció. Felhasználási területe megegyezik az 1-el.

13. Sokak szerint ez egy szerencsétlen szám. Arnold (nem a Terminator) szerint is az, mert

itt gyűjtötte azokat a felbecsülhetetlen értékű kristályokat, amelyeket elhagyott a program legelején.

14. A kézikönyv szerint ez egy Rock Transformer. Hát akkor csak had transzformálja a köveket.

15. Egy földgömb. Használatát most inkább nem részletezem, mert a gömb érintősíkjára merőleges egységvektor nem szublimál a konstitúciós izoméria relatív admittanciájának frakcionált desztillációja miatt.

16. Ez bizony egy poster. A címe: Censored, és a tartalma megegyezik a mostani PCU címlapjával.

17, 18.. Csak hogy megtéveszsenek a készítő, ez egy 3D processor, ami jelen esetünkben nem a gép belsejében lévő villanyrezsó. Melegedni ugyan ez is melegszi, de hogy nézne ki egy sütő az alapla-

podban, mert ez bizony az.

19. Ezen kis asztalon egy kés, és egy kalapács található. Egyesek itt

élik ki szadista hajlamaikat (Duke helyett), egyesek pedig csak kristályokat vernek szét, hogy a nagyító alatt alaposan szemügyre vegyék őket. Az asztal mellett egy kisgyerek is állt, akit szintén megpróbáltunk kalapács alá helyezni, de ezen ötletünket a program nem támogatta.

20. Lásd 5.

21. A busz elejébe kerülsz vissza.

Mit mondhatnánk még így a vége felé. Szerintünk nem is rossz. Tele van ötletes rejtvényekkel, fejtörőkkel (pl. kalapács), játékokkal, valamint egészen közérthető formában tárja elénk a geológia Világát. Teljesen intelligens, ugyanis Ruszi hülye ötletére a főhősünket (Kiss Lacit) nevéhez híven CoVboy-nak öltöztettük fel, mire a program beszólt: "Azt hiszem, elhagytam a lovamat". Húú, hát ez már majdnem a mesterséges intelligencia. Egy apró hibája azonban van mind ennek, mind az összes Scholastic's kiadványnak, miszerint idehaza kevés hatéves gyerek beszél középfokon angolul. Mi azért remekül elszórakoztunk vele ;-).

Kunci / OriON Design

&

Ruszi / Mortal Team





tárul az egész világ, és lehetővé válik, hogy folyamatosan kapcsolatban maradjunk rohamosan változó környezetünkkel."

1993 évi első kiadása óta a Microsoft Encarta Encyclopedia - "az első teljes enciklopédia egyetlen lemezen"

- több, mint 40 nemzetközi díjat nyert, és a világ legkeresettebb enciklopédiája lett, mind a digitális, mind a nyomtatott kategóriában. A hamarosan megjelenő Encarta 97 Encyclopedia minden eddiginél nagyobb (több, mint 4000 új cikket tartalmaz), ezen kívül multimédia tartalom, valamint online elérés tekintetében is bővült. Az érdekes multimédia információ központi forrása mellett az Encarta 97 mint információs szolgáltatás is megállja a helyét, hiszen számos kiváló online és Internet információs forráshoz csatlakoztatható.

Az Encarta 97 egy 29 kötetes nyomtatott enciklopédia teljes anyagát tartalmazza egyetlen CD-n, melyhez egy szótár, egy világatlasz és több, mint 300000 témák alapján megadott kapcsolódási pont tartozik, a lemezen most minden eddiginél több kép, videó, animáció és hanganyag található. Az Encarta 97 a web-en megjelenő cikkek segítségével képes naprakész frissítésekkel és a legújabb web kapcsolatokkal jelentkezni. Csak az Encarta rendelkezik lehetőségekkel a tartalom frissítésére, a letölthető új cikkek közvetlenül beépülnek az enciklopédia tartalmába, és az Encarta az egyetlen olyan termék, mellyel a különféle online szolgáltatókhoz tartozó felhasználók a web-en keresztül megkaphatják a frissítéseket.

A Microsoft idén két CD-ből álló készlet formájában adja ki az Encarta bővített változatát, az Encarta 97 Deluxe-t, mely több ezer új és frissített cikket, az eredeti kiadásban található média dupláját, havonta jelentkező online frissítést és World Wide Web kapcsolatokat tartalmaz, ezenkívül különálló jegyzetelő és adatgyűjtő, adatrendszerző eszközzel is rendelkezik.

Az Encarta felhasználók számára elérhető online források a következők: az Encwire havonta más-más témakört feldolgozó online oktató és foglalkoztató központ tanároknak és diákoknak, és az Online Librarian több, mint 800 információs forrást felvonultató online adatbázis, melynek minden tagja elérhető egy könnyen kezelhető és hatékony keresőeszközzel.

A Microsoft Automap Streets Plus termékkel Amerika bármely pontjára rákereshetünk - még azt is megtudhatjuk, hogy a címben jelzett ház az utca melyik oldalán fekszik. Az Egyesült Államok területét feldolgozó új generációs utcaterkép naprakész, részletes és jól olvasható atlaszt tartalmaz, mely 5 millió mérföldnyi utcát dolgoz fel két CD-ROM lemezen. A térképek testreszabhatók, saját jegyzetekkel és jelzésekkel megjelölhetők a felhasználó számára érdekes vagy fontos pontok. A termék másik adottsága, hogy a címek egy személyes, illetve üzleti címeket tartalmazó adatbázis alapján kikereshetők és feltérképezhetők. A programmal megkereshető a két helyszín közötti legrövidebb útvonal is. A Streets Plus nemzeti adatbankja több, mint 360 000 étteremről és 14 000 szállodáról is tartalmaz információt. Az egér egyetlen kattintásával elérhető az Automap Online, mely demográfiai és utazási adatokkal szolgál 450 amerikai várossal és érdekes helyszínnel kapcsolatban.

Az Automap Trip Planner a Microsoft Észak Amerika területét feldolgozó útiterv és vakáció tervezője, a Streets Plus tökéletes kiegészítője. A két termék térképes adatai teljes mértékben megegyeznek, így nem okoz gondot, ha a termékeket felváltva használjuk, hiszen végül mindig ugyanannál a földrajzi helynél folytathatjuk, ahol az előző termékben befejeztük. A Trip Planner 1997-es frissített kiadása új, részletesebb országúti és várostérképekkel bővült. A Trip Planner jellemzői között megtalálható a Moon Publishing kiadásában megjelent Travel Guide of North America teljes változata, mely részletes információval szolgál több ezer észak amerikai szállodával, étteremmel, motellel, valamint a látványosságokkal, bevásárlóközpontokkal és az amerikai nemzeti parkokkal kapcsolatban. A termék készítői a gyerekek számára is érdekes és megfelelő helyszíneket is megjelöltek. Online szolgáltatásokon keresztül 500 észak amerikai városról kaphatunk további részletes információt, a Microsoft utazási szolgáltatásain át online elintézhethetjük az utazáshoz szükséges helyfoglalásokat is.

A legtöbb ember számára egy új autó vásárlása komoly befektetést jelent, így az autóvásárlást alaposan meg kell fontolni. A szokásos "kerékrugdosós" módszer azonban időigényes, és sokszor bizony elég fásztó is. A Microsoft új web szolgáltatása, a CarPoint az autóvásárlásban kíván segítséget nyújtani

ni a felhasználóknak, végigvezetve őket az autóvásárlás minden szakaszán - a megfelelő modell kiválasztásától online kapcsolatba lépve a kereskedővel, egészen az autó kezeléséig, felszereléséig és szerezéséig. A CarPoint szolgáltatásai 1997 elején indulnak a World Wide Web-en, az év közepére a szolgáltatási kör a használt autók piacára is kiterjed. **(Kunci: Erről jut eszembe, hogy a múlt hónapban Lajos feladott egy hirdetést, miszerint eladó a Mazdája. Természetesen a szerkesztőségi telefonszámot adta meg, ahol a legkevesebbet tartózkodott abban az időben. A telefonok percenként csörögtek, de a kocsit már a második nap elkelt. Újra csörgött a telefon, és WT Pooh vette fel - aki már egy kicsit ideges volt, mert kb. ez volt a 158. érdeklődő aznap. Uboykát keresték, de úgy látszik, hogy Karcsi nem értette tisztán, mert csak annyit ordított a kagylóba, hogy eladtuk, és lecsapta a telefont. Képzeld el szegény gyereket a másik oldalon, hogy ledöb-bent).**

A legújabb és a klasszikus filmek egyaránt megtalálhatóak a Microsoft Cinemania 97 kedvelt naprakész és szórakoztató multimédia filmkatalógusban, mely tartalmazza a filmek és a filmes szakemberek adatait. Az 1997 évi kiadásban minden eddiginél több szórakoztató elem van, például filmkritikák, videóklippek, beszámolók és híres emberek életrajzai. A filmes világ jobb megismerése érdekében a Cinemania 97 most integrált kapcsolatokat köt az Internettel és a terméket kiegészítő, a legújabb filmes témakörökről tudósító és a hollywood-i színészekkel foglalkozó web magazinokkal.

Az új 1997-es változattal gyorsan és könnyen hozzáférhetővé válik 25 000 film kritikája. A kívánt filmekre kulcsszavak alapján, például a kedvenc színész, rendező, vagy más filmes figura nevére, vagy filmkategorikák alapján kereshetünk. A Cinemania a legújabb filmekről is beszámol, a kritikát elismert kritikusok, Roger Ebert, Leonard Maltin és Pauline Kael írták. A termék új jellemzője a hírességeket közelebbről is bemutató túrák, melyekkel a kedvencek hangját, meglátásait és szórakoztatását varázsolhatjuk személyi számítógépünkre.

A Microsoft Magyarország írásos anyaga alapján összegyűjtötte:

Kunci / ORION DESIGN

Honnan kaphatom meg a holnap reggel kilenckor esedékes kutatási projekthez szükséges naprakész statisztikai adatokat? A könyvtár tíz percen belül bezár, de a gyerekemnek holnapra tudnia kellene néhány dolgot Madagaszkárról. Mit tegyek? Milyen filmet kölcsönöznek ki? Melyik a legrövidebb út a mi házunktól a nagynéni házáig? Melyek a pénztárcámhoz is igazodó, de az igényeimnek is megfelelő új autó modellek?

A Microsoft sokrétű referencia termékeivel könnyen és szórakoztató módon találhatjuk meg a választ a fenti kérdésekre. A multimédia CD-ROM-ot, online és Internet forrásokat nagyszerűen integráló programokkal szabadon mozoghat egyik forrástól a másikig, az adatokat több könyvtárból és adatbázisból összegyűjtve. Ezzel a végtelennek tűnő, felfedezés és felhasználás céljából nyitott információs forrással könnyű a keresett adatokhoz hozzáférni, és ezáltal mindig naprakésznek lenni.

A Microsoft 1996 végen megjelenő referenciatermékei között található a Microsoft Encarta '97, a világ (digitális és nyomtatott formában kapható enciklopédiái között egyaránt) leginkább keresett enciklopédiájának legújabb változata, mely most új, két CD-ből álló bővített változatban is kapható; az Automap Streets Plus, mely fejlett és teljeskörű utcai és térkép program PC-re; az Észak-Amerika területét feldolgozó Automap Trip Planner elektronikus út és vakáció tervező program; az autókval kapcsolatos naprakész információval szolgáló egyedülálló online szolgáltatás, a CarPoint; valamint a Cinemania '97, a népszerű interaktív filmkatalógus új, online lehetőségekkel bővített változata.

"A Microsoft referencia termékeivel a tanulás dinamikus, interaktív, életreszóló kalanddá válik az egész család számára," mondta Scott Langmack, a Microsoft információs csoportjának vezetője. "A World Wide Web és a Microsoft online szolgáltatásaihoz csatlakoztatva a személyi számítógépeken keresztül a felhasználók előtt fel-



# ELŐSEGÉLY



## BATMAN FOREVER

Gépeld be a **LULLABY** szót, amikor hallod, hogy egy nő hang azt mondja: "game activated". Ezután választhatsz, hogy melyik pályán szeretnél játszani. Ha megnyomod az F10-et, akkor attól kezdve egy ütessel megölöd ellenfeleidet, valamint használhatod az összes fegyvert.

## CIVNET

Amikor megjelenik az End Turn felirat, nyomd meg a CTRL-t, majd a következő billentyűket: **A O D B A M F**. Ezután a World menü mellett egy újabb opció jelenik meg, a Cheat menü.

## DEVIL LAND

Indítsd a játékot a következő parancssorral:

**dland urmel**

Backspace + L - Extra-élet.

Backspace + W - Ugrás a következő szintre.

Backspace + K - A képernyőn levő összes ellenség meghal.

Backspace + E - Ellenségek kapcsolása.

## DUKE NUKEM 3D

Az 1.3d verzió új kódjai (a régebbi kódokat a PCU#4-ben találod meg)

**DNWEAPONS** - Összes fegyver és maximális muníció.

**DNINVENTORY** - Összes tárgy.

**DNKEYS** - Összes kulcs.

**DNCLIP** - Át lehet menni a falakon.

**DNSHOWMAP** - Teljes térkép bekapcsolása.

**DNUNLOCK** - Összes ajtó kinyitása.

**DNSCOTTYxyy** - Ugrás az x. epizód yy. szintjére. A szintet mindenképpen két számjeggyel kell megadni! (Azaz pl. a 2-es szint esetén 02-t kell írni.)

**DNMONSTERS** - A szörnyek eltűnnek, amint meglátják Duke-ot.

**DNCOORDS** - Aktuális koordináták kiírása.

**DNDEBUG** - Debug információk.

## FIFA SOCCER

Ha speciális csapatokkal szeretnél játszani, nyomd meg a Game-Select menü Quit to DOS

gombját, majd mikor a készítő névsora jelenik meg, gépeld be az **XPLAY** szót, és üsd le az Enter-t. Ekkor a Friendly Team menübe jutsz, ahol öt új csapat fog szerepelni:

**All Nighters**

**As Designed**

**Strontium 90**

**The Gimps**

**The Rod Benders**

Ezekben csapatokban néhány játékosnak speciális képességei vannak.

Egy másik csalási lehetőség:

Menj a Friendly Team menübe, a bal oldalra válaszd ki a Vancouver csapatot az amerikai ligában, jobb oldalra pedig Kanadát a nemzetközi ligából. Nyomd meg a CTRL+ALT+INSERT gombokat. Ekkor előjön egy rejtett menü, ahol különböző paramétereket állíthatsz be. (Pl. labda mérete, láthatatlan falak, játékosok tulajdonságai és mérete.) Miután kiléptél az extra menüből, később az F1-el hozhatod elő újra.

## FRAMED

A cheat-mód aktivizálásához nyomd meg a C és a + gombokat, az utóbbit numerikus billentyűzeten (a szürkét). Ezután a következő billentyűkkel segíthetsz magadon:

F1 - Visszanyered az egészségedet.

F2 - Megkapod az összes tárgyat.

F3 - Szintugrás.

F4 - Koordinátáid kijelzése.

## QUAKE SHAREWARE

A kódokat a konzolon kell begépelni (ez az a parancssor, amit elő lehet hívni játék közben a ~ megnyomásával, vagy a menüből).

**GOD** - Sérthetatlenség.

**NOCLIP** - A falakon át lehet menni.

**IMPULSE 9** - Összes fegyver, és a kulcsok.

**KILL** - Öngyilkosság.

**GIVE x - x** - fegyver (x=1-8).

**FLY** - Repülés.

**NOTARGET** - Bekapcsolása után a szörnyek csak akkor tá-

madnak ránk, ha mi megtámadjuk azokat.

**MAP ExMy** - Ugrás az x. epizód y. pályájára.

**NAME ...** - Játékosunk átnevezése.

## SETTLERS 2

Játék közben gépeld be: **THUNDER**. Ezután az ALT + 1..6 megnyomásával változtathatod a játék sebességét, az ALT + F7-el pedig a teljes térképet kapcsolhatod be.

## SCREAMER

Miután begépelted kiválasztott kódot, egy hang fog megszólalni: "Wanna play dirty? Then let's play dirty."

**MONTY** - A pálya szélén levő tárgyakat lecseréli nyulakra, illetve babakocsikra.

**JOINT** - A pálya szélén levő tárgyakat tekebábukra cseréli.

**VTELO** - Az összes pálya közül lehet választani.

**INVER** - Összes pálya, plusz mindegyiknek az inverze.

**TAZOR** - A rakétaautót (Bullet Car) is lehet választani.

**ABURN** - Mindegyik versenyzőnek rakétaautója lesz.

**CLOCK** - Nem fogy az idő.

**UPDOW** - Fejjel lefelé lehet játszani.

**MIRRO** - Tükrüzi a képet.

Az elsőnek használt kódot van, hogy kétszer is be kell írni, és csak akkor fog működni. Addig próbálgatkozz, amíg nem hallod meg a gúnyos szöveget.

## STRIFE

Ez a játék már kétszer szerepelt ebben a rovatban, de eddig még csak a shareware verzió cheatjeivel. Itt következik néhány kód a teljes verzióhoz:

**OMNIPOTENT** - Sérthetatlenség

**JIMMY** - Összes kulcs

**ELVIS** - A falakon át lehet menni

## THE NEED FOR SPEED

Németh Zsolt Monostorapátiból írta a következő ötletet:

Ha egyedül játszunk, és követni kezd a rendőr, gyorsan álljunk meg, mert akkor nem büntet meg, csak egy figyelmeztetést ad.

## WITCHAVEN 2

A kódokat a Backspace megnyomása után kell beírni, utánuk pedig Enter-t kell ütni.

**MARKETING** - Sérthetatlenség

**WEAPONS** - Összes fegyver

**HEALTH** - 100 HP, majd összes ital

**ARMOR** - Maximális páncélzat

**STRENGTH** - Maximális erő

**POTIONS** - Összes ital

**SPELLS** - Összes varázslat

**KEYS** - Összes kulcs

**INVIS** - Láthatatlanság

**NUKE** - Megöli a szinten levő összes ellenséget

**LEVEL##** - A megadott sorszá-  
mú pályára ugrik

## WRATH OF EARTH

A programot a következő parancssorral indítsd:

**WOE TranSend**

Játék közben nyomd meg egyszerre a SHIFT és ESC gombokat. Ezután a következő csalásokat használhatod:

C - Falon átmenés

I - Összes fegyver

M - Teljes térkép

S - Szintugrás (nyomd meg utána az ESC-t és a pálya számát)

Z - Sérthetatlenség

Továbbra is várom cheatjeiteket a szerkesztőség posta- vagy e-mail címére (a borítékra írtok rá: Elsősegély). Ha valami kérdésetek vagy javaslatotok van a rovatval kapcsolatban, akkor is írhattok.

Dino

(dino@wildfire.fido.hu)



## Játék

# 9

Melyik party díjnyertes lamerdemója figurázta ki a Vészhelyzet című filmsorozatot?

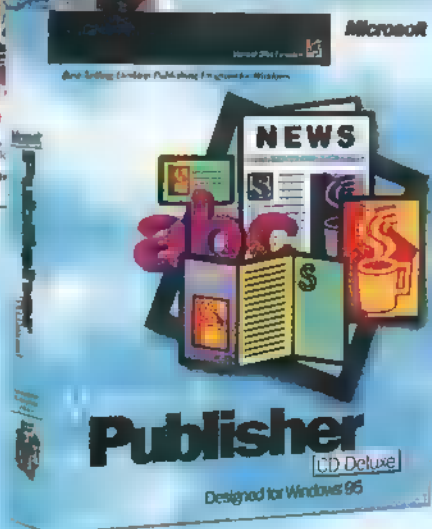
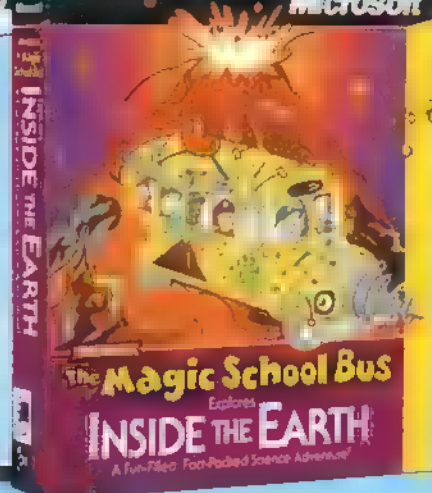
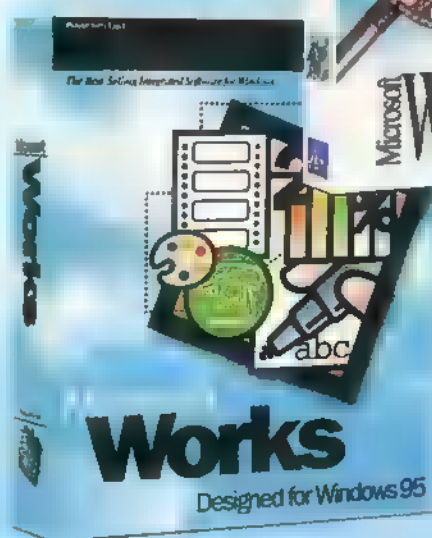
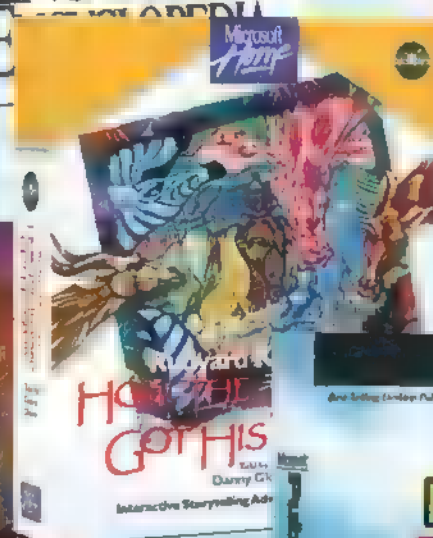
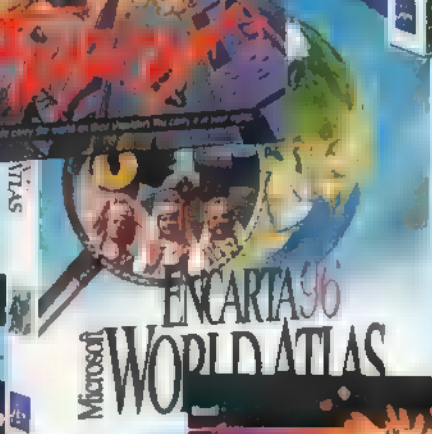
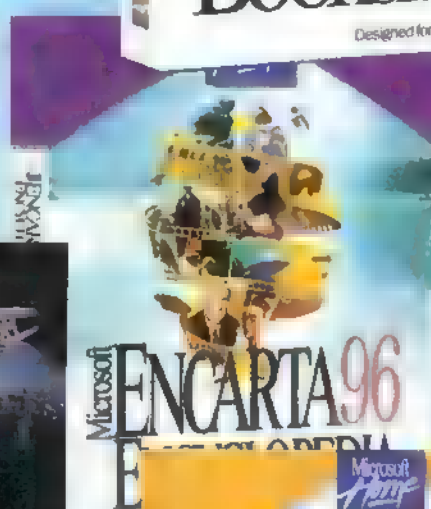
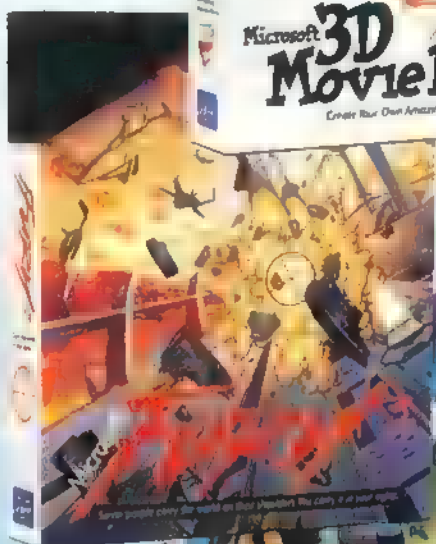
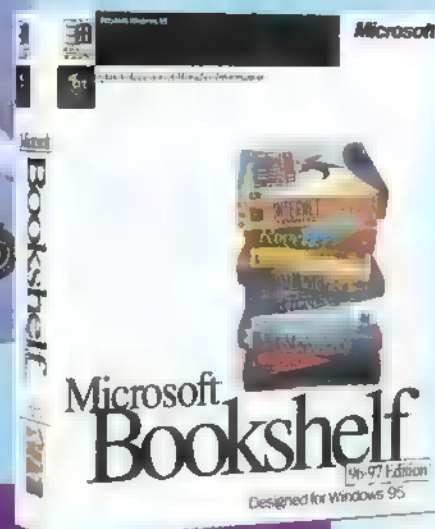
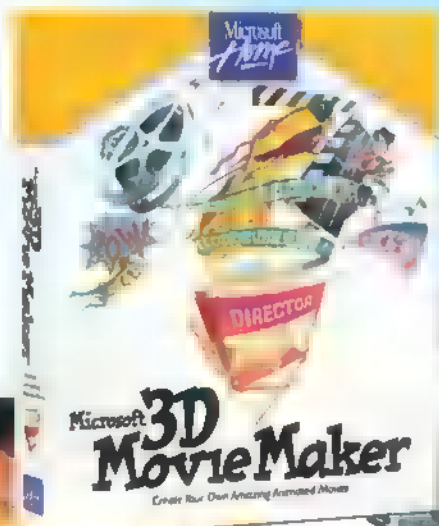
A helyes megfejtések beküldői között 3 db. CD Ultra 96/1 CD-t sorsolunk ki.



Microsoft  
*Home*

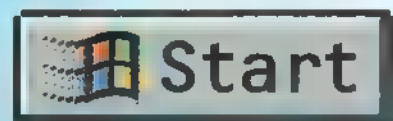
Microsoft

WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?



Microsoft  
**HOME**

Szoftverek Otthonra



Kérdéseivel keresse a Microsoft Szoftver Információt: 2-MSINFO (267-4636), vagy [msinfo@ms.zene.hu](mailto:msinfo@ms.zene.hu)



# UEFA EURO 96 England

Grrrrrr! Ezek a Németek... Hát nem megnyerték? Grrrr... Mi? Hogy ti nem a Cseheknek nyomtatok? Hát micsoda felfogás ez? Na de kérem szépen! Pedig megérdemelték volna... Na de elég itt a kesergésemből, most már mindenki úgy alakítja a 96-os angliai labdarúgó Európa Bajnokságot, ahogyan neki tetszik. Már amenyibben megveszi, vagy megszerzi vala-



**Ravanelli trükkje. Német szerkóba öltözött.**

honnán a Gremlin Actua Soccerjének Eb-s verzióját. A stuff igencsak aktuálisra sikeredett, hiszen pár nappal ezelőtt fejeződött be az Eb (mire ezt olvasod, már pár hete) **(Kunci: Ahogy én a nyomdát ismerem, szerintem pár hónapja)**, és az ilyen aktuális programoknak mindig nagy sikere van. Hiszen melyik fociszerető emberke nem szórakozna el egy ilyen programmal akár egész sokáig is? Én jómagam is kedvelem ezt a sportágat, amit nyugodtan kikiálthatunk Európa, sőt akár a világ legnépszerűbbjének is, (Persze a Blood Bowl-t még jobban szeretem), de a számítógépes megvalósítása a dolognak minded-



**Melyiket robbantsuk fel?**

dig hidegen hagyott, mert nem volt elég élethű. Azt hiszem a szimulációk lényege pedig ezen alapszik. A mai állása azonban a számítástechnikának (sok-sok hely egy CD-n, mindenki fel tápolva va-

Ia milyen zajkutyóval, 100 Mhz alatt ma már

kevés embernek ketyeg a gépe, stb.) viszont lassan lehetővé tette egy cool focis program megalkotását, amit a Gremlin meg is próbált. És az eredmény: Nem is lett rossz! Sőt! A grafika gyönyörű, a hangok eszméletlenek (pl. ha valakit felvágnak,

annak hallani lehet a szenvedő ordítozását), és a készítők kínosan ügyeltek az élethűségre, így a játékosok a pályán futnak, csúsznak, másznak, fejelnek, lihegnek, hörögnek, sőt közelről nézve még a játékosok arcai is ki vannak dolgozva (persze az eredeti futballistákra egyik sem hasonlít, de annyi éppen elég, hogy egyik sem hasonlít egy másik játékosra). Na de ennyi rizsa után talán magát a progit is elkezdhetném ismertetni:

Miután elindítottuk, a főmenü jön be, ahol három ikon található. A legfelsővel tudjuk kiválasztani a játék típusát. Alapban az EB kupát látjuk, de vannak még bőven lehetőségeink, úgy mint barátságos mérkőzés, tizenegyesek gyakorlá-

sa, meccs gyakorlása, hálóban barátságos meccs, modemen keresztül barátságos meccs, illetve két gépet

össze kötve nyomulhatunk a haverral. A középsővel elmentett bajnokságunkat folytathatjuk. Mit nem adna akár-melyik szövetségi kapitány ezért a menüpontért... Végül a legalsóval, a labda-ikkal belevághatunk abba, amit kiválasztottunk. A következő menüpontokkal találkozhatunk ezek után:

**Enviroment:** Itt a szokásos dolgok találhatók, úgy mint

**Player Setup:** Kiválaszthatjuk, hogy csak egy meghatározott emberkét akarunk irányítani (a bírót, mi?), vagy mindig azt, akihez a legközelebb van a labda. Ajánlom ezt, mert így mindig játékban leszel. A kapust semmiképpen nem lehet választani.

**Match Setup:** A játékkal kapcsolatos dolgok beállításá-



**Na most elkapja a Seaman, vagy nem?**

ra van itt lehetőségünk. Milyen hosszú legyen a meccs, legyen-e les, fújja-e le a szabálytalanságokat a bírót, legyenek-e elkönyelve a lapok, stb. Barátságos meccsen a bírót és a pályát is kiválaszthatjuk.

Talán végre rá is nyomhatunk a Start Match gombra. Kis töltögetés, és bejön

a lényeg. Szép nem? Irányítani ugye a négy kurzorral lehet plusz van még két gomb, amit állítsuk be úgy, ahogy nekünk tetszik: a lövés és a passz. A következő lövésvariációk léteznek:

felbontás, hang ki/be, kamera, stb.

**Control Setup:** A bill. kiosztást kukkanthatsz meg, vagy megváltoztathatod, esetleg a Joy-al is fel vagy szerelve, akkor azt is itt kalibrálhatod.

**Team Setup:** Meg lehet változtatni a csapat formációját, megnézhetjük a csapat statisztikáját a kérdőjelre kattintva, valamint az egyes játékosokét úgy, hogy a nevüket az egérrel rávisszük a kérdőjelre.



**A döntő Londonban.**

## Játék

# 10

Mikor nyert utoljára a magyar labdarúgó válogatott VB aranyérmet, és szerintetek mikor fog újra? (a második kérdésre +/- 100 év eltérést fogadunk el).

A helyes megfejtések beküldői között 3 db. ECTS 96 CD-t sorsolunk ki.





**h**onnan tudja, hogy ki fog nyerni?

**Normal pass:** irány+passz. Először a passzt kell lenyomni utána az irányt lehet variálni, hogy merre passzolja. Ez mindenütt úgy van, ahol valami+irány van.

**Normál shot:** irány+lövés.

**First Time Touch:** Akkor csinálhatjuk meg, ha a közelben van a labda, nem nálunk, de másnál sem. Nyomjuk le a lövést menjünk a labdához, majd engedjük el a gombot. Emberünk ráfordulva kapura küldi bikából a lasztit. A tizenhatostól már érdemes pró-

bálkozni.

**Disguised Pass:** Kapáslövésre kínáljuk fel valakinek. Nyomjuk le mindkét gombot egyszerre, irányítsuk emberünket a megfelelő irányba, és engedjük el a lövést. Elvileg lehet kényszerítőzni is vele csak nekem még nem jött össze.

**Chip Shot:** Emelés. A kapusokat lehet megszívni vele. Nyomjuk meg mindkettő gombot, majd eresszük el a lövést.

**High pass:**

Magas a n passzolja át a c s a p a t társnak a labdát, így az ellenfél nem nyúlhat bele. Keresztlabdák nál jól



használható. Nyomjuk le mindkét gombot egyszerre, majd mindkettőt engedjük is el. Vigyázzunk, ha túl sokáig nyomjuk, emberünk még kirúgja véletlenül a stadionból.

**Power pass:** Simán csak passz gomb. Mint ahogy neve is mutatja, erős labdát juttatunk valakinek.

**Power Shot:** Nyom-

juk le a lövést, mire emberünk jól megküldi a bogyót.

Játék közben a lehetőségek:

**F1 (Replay):** Itt mindenki előtt világos minden. Lehet Tekerni ide-oda, pauseolni, stb.

**F2 (Substitution):** Állásunk a tabellán.

**F3 (Formation):** Megváltoztat-hatjuk a felállást.

**F4 (Cancel):**

Vissza a gyepre!

**F5-F10:** Detail állít-gatások.

+/-:

A screen nagysága.

**Tab:** Kis térkép, pöttyökkel.

**Break:** Pause.

**1,2,3,4,5:** Kamera állít-gatása.

**Minimum hardver:** 486DX2-66, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB, GUS.

**Kiadó:** Gremlin Interactive  
**Teszt-példány:** Mixim Kft

**Grafika:** [Progress bar]  
**Hang:** [Progress bar]  
**Design:** [Progress bar]  
**IQ:** [Progress bar]



Iwo / OrionDesign

## MATCH SET-UP



Puhl Sanyeszt megváltoztatta egy kicsit ez a Gremlin.

# MIXIM

1092 Budapest, Erkel u. 13/A, Tel.: 217-8762, fax: 218-5099

1085 Budapest, József krt. 36. Telefon/fax: 210-2800

Az árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák!

**Legfrissebb CD-ROM ajánlatunkból:**



## Multimédia a felsőfokon!

**Konfiguráció:**

R&M Pentium 100 MHz, burst cache, 16 MB RAM, 1.44 MB FDD, 850 MB HDD, 14" color SVGA monitor, 2 MB PCI SVGA vezérlő, billentyűzet, 4x seb. CD-ROM, hullámtáblás hangkártya, hardware MPEG-lejátszás, képdigitalizáló, TV-tuner, TXT-dekóder

# 199.999,-

**Hangkártyák:**

16 bit Acer hangkártya 6.880,-  
16 bit Acer+wavetable 13.800,-  
16 bit Soundblaster 10.400,-  
16 bit Soundblaster PNP 12.800,-  
AWE 32 Soundblaster 24.900,-

**SPEA Showtime videokártya**

PCI, 2 MB video RAM, hardware MPEG-dekóder, képdigitalizáló, TV-tuner, teletext-dekóder

# 44.900,-



# EARTH WORM JIM 2



örülteknek ajánlom, mint amilyen magam is vagyok.

- No, és milyenek a pályák?  
- A játék készítőkről nem igazán lehet azt állítani, hogy ötletihányban szenvednek.

Egyik pálya sem hasonlít elődjére, egyedül Jim és

fegyvere maradt ugyanaz. No persze Pscrow nem változott sokat, csak egy kicsit lefogyott. Sok pályán nem - csak egyszerűen - Jim bőrében vagyunk. Gondolok most az első pályák egyikére, amikor egy sötét barlangi szalamandrát kell megtestesítenünk. Ilyenkor ajánlatos minél több kukacot összeszedni, hogy a végén sok találós kérdésre tudjunk válaszolni, amiért jutalmat kapunk (egyébként ■ találós kérdések igen "értelmesek": "Melyik Jim kedvenc piros színe? 1 - kék, 2 - zöld, 3 - lila", vagy mondjuk "Hogyan betűzi Jim a nevét? 1 - MJJ, 2 - IJM, 3 - JMI", stb.). Szintén igen mókás pálya, mikor a számlahegyeken (**Kunci: Adóhivatal! RULEZ !!!**) ugrálva néha ránk támad néhány vérszomjas szekrény. Ezeket a pályákon kell majd ■ későbbiekben felvennünk egy szekrényt, aztán azt ráhajítani egy ajtóra, ami megpróbál előlünk elmenekülni. Szintén, ■ szó szoros értelmében "marhajó" az "Udderly Abducted" elnevezésű pálya, ahol a teheneket el kell juttatni az istállóig, hogy ott a tejük súlya felemelje az ajtót, ami addig elállta az utunkat (**CoVboy, akarom mondani Lacus: ©**). Sajnos ezt a procedúrát még az is nehezíti, hogy a tehenek fel vannak szerelve egy bombával, amit hatástalanítani kell (megfogod, azt' bedobod a kádba), mielőtt ■ kedves állat úgymond örökre elszenderülne (és mi vele együtt - ez már kicsivel kínosabb). Persze, hogy ne legyen olyan szép az élet, mindig odapofátlankodik egy repülő csészealj, és megpróbálja elrabolni szeretett tehenünket. Ekkor nyugodtan csak rittyentsünk oda az ostorunkkal, és már el is húzza olajozatlan a belét. Engem mindenekelőtt a "Puppy Love 1-2-3" juttatott ide, mivel a végére már üvöltve verem a fejem a falba. Ekkor ugyanis nem más a feladat, mint az, hogy ■ gonosz Pscrow által magasból kidobált kiskutyákat a biztonságos ku-

tyaólba eljuttassuk. Addig nem is lenne baj, amíg egy kutyát dob, de mikor már a hetediket hajítja, akkor már... - és ekkor Józsi akkorát ütöti



az asztalra, hogy eltörhetett vagy három ujja. - Visszatérve a pályákhoz, ha sikeresen befejeztünk egyet, akkor eme alkalomból egy tehén gratulál nekünk.

- Nyugi, nyugi. És azt még el tudnád árulni, hogy mit rejt az utolsó pálya?

- Áá, az a legkönnyebb. Egyszerűen csak versenyt kell futnunk Pscrow-val, és nekünk kell először célba, pontosabban a királynőhöz érni. Persze ezt ellenfelünk igyekszik megakadályozni, de mi csak rohanjunk. Ha pedig megnyertük a játékot lassan mindegyik szereplő - Pscrow, ■ királynő és Jim is átalakul tehénné... (**CoVboy: Végre egy jó játék a Panzer General után**)

Ezeket a szavakat kiejtve Józsi keze a tarkójához nyúlt. Jól láttam, hogy egy cipzárt ragad meg dagadt ujjával. Először csak azt hittem, hogy az a pulóverének a vége. Nem az

volt. Az egész kevesebb mint két másodperc alatt zajlott le. A cipzárt lehúzza először csak egy fej két nagy füllel, majd egy óriási mellkas, és végül négy láb bontakozott ki a takaró alól... Józsi tehénné változott. (**CoVboy: Tiltakozom !!!**) Felsikoltottam. Ijedtemben kirohantam ■ kórteremből, azonban a folyosón összefutottam Uboykával, aki épp egy sprét szorongatott a kezében, fején pedig egy furcsa kalap volt. Amikor megkérdeztem tőle, hogy mit keres itt, csak valami gombát emlegetett...

Hacker / ORION DESIGN

Igen mélyen tisztelt hölgyeim és nyulaim, van szerencsém önökkel közölni azt a csodálatos hírt, hogy a közeljövőben megjelenik az Earth



Worm Jim 2, ami igen kellemes kapcsolódást ígér néhány pohár Tonic-kal... Igen? Tényleg? Kérem szépen most kaptam hírt arról, hogy már meg is jelent PC-re, DOS-alá! - közölhetné ugyanezt akármelyik csütörtök este Friderikusz Sándor, mivel igaz.

Ha valaki még nem ismerné az elődöt (vagy nem olvasta volna ■ PC Ultra korábbi számaiban - vegye meg!), az Earth Worm Jim 1-et, akkor annak elárulom, hogy ez a játék a platform gámák királya. Nemcsak korszakalkotó grafikája miatt mondhatom el ezt, hanem ötletáradata, hangja, zenéje és nem utolsósorban szellemesen találó poénjai miatt. Szerencsére már az első rész megjelenését követően a másodikat is és elődjét is kiadták DOS alá, így már nem kell ■

General Protection Faultokkal kínlódnunk. Azonban egy dolgot nem igen csípek a Windos 95-ös verzióval ellentétben: itt nem csak egyszerűen kiválasztom egy ablakból, hogy melyik pályáról folytassam a játékot, hanem annak érdekében, hogy az adott pályától kezdjük meg kell szerezni három tárgyat (ID: később). Természetesen a játék olyan best, hogy már néhányan bele is bolondultak. Ilyen pszihopata mondjuk Józsi, ■ már jól ismert jegyellenőr. Bár az is igaz, hogy az utóbbi napokban azt hallottam róla, hogy valójában ő egy idegbeteg volt, aki minden kisgyereket halálra rémített azzal, hogy ellenőrné adta ki magát, és az álkalauzkodása során összeszedett összegből vette meg az EWJ2-t.

Persze ekkor már annyira elfajultak a dolgok, hogy a CD-t a kenyérpírtóba dugta bele. Ennek ellenére sajnos nem volt mit tennem, mivel ő ■ legnagyobb Earth Worm Jim szakértő, így egyik nap meglátogattam egy szép sárga épületben (no nem a JAG-ban :) :

- Hello Józsi! - kezdtem a beszélgetést.

- Hello Hacker... nem találkoztunk mi már valahol?

- Hmmm, inkább ne feszegezzük a múltat, de gondolom tudod, hogy most én miért vagyok itt!

- Kakukkóra!!!!

- Tessék? - és közben rájöttem, hogy most egy elmegyógyintézetben vagyok.

- Melyik az a növény, amit ha sokáig szagolsz alulról, akkor meghalsz???... Tavirózsa!

- EARTH WORM JIM 2, Józsi, E W J 2!

- Rulez, rulez, rulez!

- Maradj már, most nyilvánosság előtt vagy Jócó fiam!

- Khm, elnézést kérek.

- Sebaj. Elsőnek azt szeretném megkérdezni, hogy mi is az alap-történet?

- Alaptörténet. Hah, te még azt is elvárod, hogy egy ilyen jó programnak még története is legyen? Mert van. Igaz, a kitalálója nem lehet egy IQ bajnok, de azért a célnak tökéletesen megfelel: a rettenetes Pscrow visszatért, és a kukac-

királynőre fáj megint a foga, így Jim és Pscrow között szörnyű küzdelem veszi kezdetét. A

tét: kié lesz a királynő.

- Igazi Poe story!:) Tudnál valamit mondani az irányításáról?

- Naná! Jobbra, balra, guggolás - triviális. (**Ruszi: Alsóütés, kistrúgás, etc.**) Azonban ugrás közben lehet ostorozni (igaz, ilyenkor nem tudunk himbálózni, mint az előző részben), de ha az ugrást nyomjuk meg ismét, akkor egy zöld trutyit lövünk ki, amivel ha hasonló - a plafonról csöpögő - trutyit érintünk, akkor így már himbálózni is tudunk. Lőni lehet, de - of coz - több fajta löveggel. Ezeket azt ajánlom próbáld ki magad, mivel van vagy öt féle.

- És a nehézsége milyen?

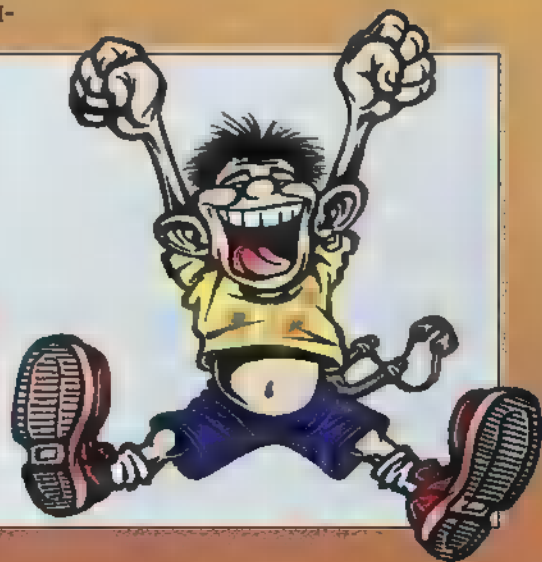
- Állítom, sokkal könnyebb, mint az előző részé. Úgy három óra alatt könnyedén végig lehet játszani, persze csak easy fokozaton. A hardot már csak olyan fanatikus



Minimum hardver: 486DLC, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS.

Kiadó: Activision  
Teszt példány: Józsi

Grafika: ■■■■■■■■■■  
Hang: ■■■■■■■■■■  
Design: ■■■■■■■■■■  
IQ: ■■■■■■■■■■





# GENDER WARS

Az egész dolog még annak idején 2165-ben kezdődött. Senki sem tudja pontosan hogy fajulhattak idáig a férfiak és a nők közti ellentétek. 2165 volt a szakadás éve. Két külön állam jött létre, a férfiaké, és a nőké. A férfiak vezére a Pátriárka lett, míg a nőké a Mátriárka. Ez a korántsem ideális helyzet ugyan fennmaradt egy pár évtizedig, ám a két nem közti béke meglehetősen



**Mortal Kombat XXVI AD 2211**

törékenynek bizonyult. A helyzet 2211-ben mérgesedett el végleg, amikor a Férfi-női Szenátus ülésén merényletet követtek el mind a Pátriárka, mind a Mátriárka ellen. Mindkét nem a másikat okolta a történetért, és ezért elkezdődött a véres és hosszú háború. A küzdő felek azonban hamarosan rájöttek, hogy szokványos stratégiával nem jutnak semmire, ezért óriási, földalatti városokat építettek, amelyeket nem lehetett lebombázní. Így azonban már nem volt szükség hatalmas hadseregekre, hanem mindkét fél inkább kis, elit csapatokat küldözgetett a másik városaiba fontos katonai célpontok megsemmisítésére. Volt még egy apró kis bibi: az egyik nem nem tudta a másik nélkül fennmaradni. Erre a kérdésre a klónozási technikák, illetve a génebesészet fejlődése adott választ. Hát ennyi lenne a stuff kerettörténete. A játék Syndicate stílusú, azaz van egy kis csapatunk, és őket kell irányítanunk 14 küldetésen át, rombolva és pusztítva az ellenséget. Miután "kigyőnyörködtük" magunkat a szerintem nagyon gyérre sikeredett intróban,



ugorjunk neki egy new game-nak. Első harci feladatunk az lesz, hogy kiválasszuk melyik nemmel akarunk játszani. Tulajdonképpen egyenlőek az esélyek, bár a nőknek valamivel egyszerűbbek a küldetések (Kunci: UFO-t már látam, de okos nőt még nem), míg a férfiaknak előbb vannak jó fegyvereik (Kunci: Csak nem arra

gonolsz?). Ha túlestünk a nehéz választáson, akkor kisebb animáció után a vezérlő teremben találjuk magunkat. Itt rengeteg menüponttal találkozhatunk, ismerkedjünk hát meg velük.

**Briefing:** a következő küldetésünkről tudhatunk meg infókat, többek között a küldetés céljait, illetve helyszínét.

**Select squad:** csapatunk tagjait tudjuk kiválasztani. Egy csapatban összesen 4 ember lehet, ebből egy squad leader, azaz csapat vezető, illetve 3 közkatona. Katonáinknak négy fontos tulajdonsága van: célzási pontosság (acc), intelligencia (int), reakció idő (rct), illetve agresszió (agg). Embereink kitüntetések is kaphatnak, például: jó célzásért (ss), jó gondolkodásért (gt) gyors reflexekért (lr) vagy azért mert már sok ellenséget küldtek az örök vadászmezőkre

(bz). Equipment-nél tudjuk őket ellátni fegyverekkel. A játék során a következő pusztító eszközökből válogathatunk:

**Machine gun:** ez a fegyver minden katona alapfelszerelésébe tartozik. Korlátlan töltény van hozzá, és igen gyors, ám erőssége nagyon gyenge.

**Plasma rifle:** ez se egy jó fegyver, gyenge és lassú. Energia alapú, tehát nem kell hozzá töltény, csak energia.

**Heavy pluse rifle:** ez már gyengébb katonák ellen elég hatásos. Hátránya, hogy kevés töltény van hozzá

**Laser rifle:** tulajdonképpen olyan mint a plazma gun, csak erősebb és gyorsabb. Szintén energiával működik.

**Stasis gun:** nem öli meg a célpontot, pusztán csak lefagyasztja. Nagy hasznát vehetjük foglyok ejtésékor.

**Grenade launcher:** ez kérem egy jó fegyver. Pusztító gránátokat lő ki, ráadásul elég sok (100) töltény van hozzá.

**Evil eye launcher:** egy intelligens töltényt lő ki, amely megkeresi és megsemmisíti a célpontot. Sajnos nagyon kevés lövedék van hozzá.

**Laser burst launcher:** egyszerre rengeteg lézer sugarat lő, akkor használjuk, ha sok ellenfél van a közelben.

**Limpet mine launcher:** na ez se kutya! Aknákat lő ki, amelyek bármilyen felülethez odatapadnak, majd 5 másodperc múlva robbannak.

**Sentry gun:** tulajdonképpen egy robot, amit ha lerakunk, akkor automatikusan lövi az ellenségeket.

**Training:** ha úgy gondoljuk, akkor gyatrább katonáinkat elküldhetjük egy kis tovább képzésre. Állítsuk be, hogy hány misszió erejéig legyen tréning az illető, és már meg is van a dolog.

**Options:** különféle opciók, save, load, hangerő stb., ezeket nem részletezném.

**Enter Mission:** ha már megvan a csapat és fel is cuccoltuk őket, akkor itt tudjuk elkezdni a küldetést.

Még egy fontos dologról kell szólnom, mégpedig katonáink viselkedéséről. Négy féle viselkedésformát tudunk beállítani, ezeket a pgup pgdnal tudjuk állítani:

**Fire at will:** katonáink mindenre lőnek, ami él és mozog.

**On my signal:** a katonák csak akkor kezdenek el lövöldözni, ha előbb mi lővünk.

**Defensive only:** embereink csak önvédelemből lőnek.

**Fall back:** nem lőnek senkire, még ha az ellenség lövi is őket.

Most pedig következzen egy pár tipp a játékhoz:

A squad leader-ekre nagyon vigyázzunk, mivel ha kifogyunk belőlük, game over. Fegyvertelen, pánikoló civilek legyilkolását, illetve épületek lerombolását legegyszerűbben géppuskával tudjuk elintézni, mivel nagyon gyors, és nem fogyaszt töltényt. A géppuska a fentiekén kívül még jó távoli célpontok ellen is, mivel relatíve nagy a hatótávolsága. Ha nincs ellenség a közelben, akkor állítsuk az embereket "fall back" módra, és így szépen engedelmesen követik a squad leadert, viszont amint látunk ellenséget, azonnal üsünk a pgup-ra egy párat, és tegyük "fire at will"-re. Ha észreveszünk egy



**Üllő alkalmatosság kovács nélkül**

kamerát, akkor azonnal likvidáljuk, ugyanis ha ő vesz észre minket, akkor erősítés jön az ellenségnek. Minnél több küldetésben vesz részt egy katona, annál magasabb rangot szerez és annál tapasztaltabb lesz. Vigyázzunk tehát katonáinkra, ne-



**Műszerfalba ütköztünk**

hogy lemészárolják őket. Fontos, hogy a minden küldetéshez a hozzá megfelelő embert válasszuk. Például kémkedéshez nem érdemes agresszív embereket választani, védekezési missziókhoz viszont annál inkább! Jó lenne, ha csak magas intelligenciájú katonákat vennénk be osztagainkba, mivel a hülyék néha "önálló" akciókba bonyolódnak, és tojnak követni a squad leadert. Ó bajuk... Ha katonákat tréningre küldünk, akkor érdemes egy squad leader-t is velük küldeni, hogy megossza tapasztalatait az újoncokkal. Jól gondoljuk meg, hogy kit és mennyi időre küldünk tréningelni, mert ha egyszer elküldtünk valakit, akkot már nincs visszaút. Ütközben találhatunk energia feltöltő fülkéket. Ezekbe egyszerűen csak álljunk be, és máris maximumon van katonánk pajzsa, illetve energia alapú fegyverének (ha van neki egyáltalán) ereje.

Összefoglalóul talán még annyit, hogy a játék, a kissé bugyuta sztori ellenére is nagyon jó, érdemes kipróbálni. Meglepően gyors volt a DX2 66-omon, bár elég sokszor lefagyott, és történtek néha kisebb-nagyobb "furcsaságok" is, például eltűntek a katonáim (nem haltak meg, egyszerűen eltűntek). A legidegesítőbb azonban az, hogy nem lehet misszió közben save-elni (lehet csak én vagyok a hülye és nem jöttem rá, de ezt kétféle). Egyszer például előfordult, hogy már teljesen a küldetés végén voltam, amikor kifagyott.... Mindenesetre, akik szerették a Syndicate-et, azok ebben se fognak csalódní.

Benny/Ori0n DESIGN

**Minimum hardver:** 486DX33, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB, GUS.

**Kiadó:** SCI

**Teszt példány:** Ecobit Kft.

**Grafika:** ■■■■■■■■

**Hang:** ■■■■■■■■

**Design:** ■■■■■■■■

**IQ:** ■■■■■■■■





# **ACOMP Minden,**

## **Ez egy csiga ...**



## **DE, ha hozzáadunk még ...**

**Intel Pentium 100MHz + cooler, 256KB cache,  
8MB RAM, 1,44MB floppy, 850MB HDD,  
PCI VGA kártya 1 MB RAM, DeskTop ház,  
102 gombos billentyűzet, PowerClick mouse**



**... akkor ez egy Office computer!!! CSAK 74.992 Ft+ÁFA!**

**Keresse árlistánkat az üzleteinkben. Megéri!!!**

Árjegyzékünk lekérdezhető a FAX-BANK-ból: 180-8611/1477## (Tone üzemmódban).



# ami a PC-be kell!

## Alaplapok:

486DX 128Kb cache, PCI, 4*72pin RAM, OEM	9.992
486DX4-133MHz-ig, 256Kb cache, 3PCI, 3ISA, 4*72pin RAM, SiS chipset, Award bios, IDE+ (Mode 4)	11.992
Pentium 75-166MHz, 256Kb Pipeline Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton chipset, Award bios (P&P, Green), PCI IDE+ (Mode 4) Award	15.992
Pentium 75-166MHz, 256Kb Pipeline Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton chipset, Award bios (P&P, Green), PCI IDE+ (Mode 4) GigaByte	18.992
Pentium 75-166MHz, 256Kb Pipeline Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 HX chipset, Award bios (P&P, Green), PCI IDE+ (Mode 4) GigaByte	21.992
Pentium 75-166MHz, 256Kb Pipeline Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 VX chipset, Award bios (P&P, Green), PCI IDE+ (Mode 4) ASUS	28.992

## I/O - VGA - SCSI - Ethernet kártyák:

	IDE+ HDD/FDD 2S1P1G vezérlő		1.200
	IDE+ HDD/FDD 2S1P1G vezérlő Vesa Local Bus		1.400
	Tekram IDE vezérlő PCI Bus (DC 380)		2.640
A	Tekram Cache vezérlő, VLB (DC 680C)		4.000
A	Tekram SCSI vezérlő, VLB (DC 380)		4.000
	Tekram SCSI vezérlő, PCI (DC 380)		12.000
	Adaptec AHA 2940 SCSI vezérlő, PCI, OEM		29.992
	Ethernet 16bit hálózati kártya (ISA)		3.992
	Ethernet 32bit hálózati kártya (PCI)		5.992
	Tipus	Ram / Max	Bit
	Tseng ET4000W32P Vesa	1/2	32
	Cirrus 5430	1/2	32
	S3Trio 64	1/2	64
	S3 868	1/2	64
	ARK 2000	1/2	64
	S3 Trio 64V+	2Mb EDO	64
	S3 Virge 3D (3D gyorsító)	2Mb EDO	64
	Spea Mirage Video (S3Trio64V+ TV Tunner)	2Mb EDO	64
	Tseng ET6000	2Mb MDR	128

## Hangkártyák, Fax / modemek:

Quick Start	3.600
MS 10A hangfal (tápegység)	5.200
* MS 30A hangfal (tápegység)	6.800
Melody hangfal (tápegység)	9.992
Hornet - Jet Media Labs (16bit, stereo, SB kompatibilis)	6.992
CyberSonic-SII (SB comp. 16bit, stereo, Wavetable)	10.800
Sound Blaster 16 (16bit, stereo) OEM	12.800
Sound Blaster 32AWE (16bit, CSP Wave) OEM	23.992
A GRAVIS ULTRA SOUND (1Mb RAM) OEM	13.992
A GRAVIS ULTRA SOUND ACE	6.992
GRAVIS ULTRA SOUND P&P	23.992
GRAVIS ULTRA SOUND P&P Pro (0.5 / 8.5Mb RAM)	29.992
Zoltrix 96/48/24bps belső Fax/Modem + sw	3.520
Hornet 14400bps belső Fax/Modem + sw	8.992
Modem Blaster 28800bps belső Fax/Modem OEM	19.200
Modem Blaster 28800bps belső Fax/Modem	20.800
Pora 28800bps külső Fax/Modem + sw	27.992

## Minolta lézer nyomtatók:

WinLaser 400 (300dpi, 4lap/perc)	66.800
SP 1000L (300dpi, 6lap/perc)	69.992
PagePro 6 (600dpi, 6lap/perc)	89.992
* Dob modul WinLaser 400 (4500lap)	19.992

## Panasonic nyomtatók:

KXP-1150 9 tús, A4	23.600
KXP-2130 24 tús, A4, színes opció	32.640
Festékszalag 9 tús tipushoz	1.160
Festékszalag 24tús tipushoz	1.960

## Memória-cache elemek:

128Kb DRAM 70ns	680
512Kb DRAM 70ns	1.600
* 1Mb SIMM 70ns	1.000
4Mb SIMM 70ns, 32bit	3.390
8Mb SIMM 70ns, 32bit	7.490
16Mb SIMM 60ns, 32bit	13.900
256Kb Burst cache	2.400

## Processzorok:

Am5x86-P75MHz	5.992
Am5x86-P75MHz	9.992
Intel Pentium 100MHz	15.992
Cyrix P150+ (120MHz)	24.992
Intel Pentium 133MHz	31.992
M Intel Pentium 166MHz	57.992
486 cooler	680
486 Turbo cooler	800
586 cooler	880
586 Turbo cooler	992

## Házak, tápok, kábelek:

Desk Top ház + táp	4.992
Monitoron + táp	5.992
Miditoron + táp	7.600
Nagytoron + táp	9.992
Nagytoron + 230W táp	14.992
Tápegység 200W	3.840
IDE HDD adatkábel	400
SCSI HDD kábel	800
* Y tapkabel elosztó	400
* Y game portelosztó	1.900
220W hálózati kábel 3m	400
Printer kábel (1.8m)	320
Printer kábel (3m)	392
Printer kábel (5m)	520
Printer kábel (10m)	960
* Laplink kábel (1.8m)	360
BNC T-dugó	320
BNC 50ohms lezáró	320

## APC szünetmentes tápok:

Back			
250VA	18.992		
400VA	28.640		
600VA	38.400		
900VA	61.600		
1250VA	80.600	S600VA	36.000

## PC-s joystickok:

QS-123 Warrior	1.800
* QS-189 Python	1.800
QS-191 Starfighter	1.600
QS-201 Super Warrior	2.640
* QS-203A Avenger	1.840
QS-206 Skymaster	6.160
* QS-209 Skyhawk	1.560
QS-172 Raider 5	1.840
QS-216 Warner Strato	7.120
QS-217 Command pad	1.920
Gravis Game Pad	3.120
Gravis Analog Joy	3.900
Gravis Analog Pro Joy	5.800

## Mágneslemezek

NoName 3.5" DSHD	520
TDK 5.25" DSHD	792
TDK 3.5" DSHD	960

## Winchesterek:

A 850Mb Quantum	21.992
1.2Gb SeaGate	24.992
1.2Gb Quantum	24.992
1.7Gb IBM	29.992
* 2.1Gb SeaGate	34.992
1.0Gb SCSI Quantum Wide (átalakítóval)	38.400
A 2.0Gb SCSI SeaGate + Adaptec AHA 2940 1hó gar.	69.992
A 4.3Gb SCSI Quantum Grand Prix, 1hó gar.	89.992
M 4.3Gb SCSI Quantum Atlas Wide	117.600
HDD beépítő keret	240
HDD mobil keret AT-BUS	3.600
* HDD mobil keret SCSI	3.992

## Floppy, CD-ROM Drive-ok, CD írók:

* 1.2Mb FDD (6 hó garancia)	5.992
1.44Mb FDD Sony, Panasonic	3.400
Mitsumi CD-ROM 6x, AT-BUS	9.992
Aztech, OS, Sound Blaster CD-ROM 8x, AT-BUS	15.992
Sony CD-ROM 8x, AT-BUS	18.992
Hitachi CD-ROM 2x, SCSI	6.320
Sony 768 CD-ROM 4x, SCSI	17.600
I JVC (4xR-2W), Gear software	109.992
I Yamaha CDR100 (4xR-4W)	186.000

## Monitorok:

14" Targa SVGA (1024*768, 0.28, LR, NI)	35.600
14" Mag SVGA (1024*768, 0.28, LR, NI)	37.992
E 15" Targa (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	47.200
15" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	58.400
E 17" Targa (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	79.200
* 17" Targa Trinitron (1280*1024, 0.26, LR, NI, Digi.)	108.800
M 20" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	192.000
M 21" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	232.000
14" monitor filter üveg	800

## Billentyűzet, mouse, gamepad, scanner:

102 gombos billentyűzet Kannich-Chicony (Hun.)	2.080
102 gombos billentyűzet BTC (Angol)	2.080
105 gombos WIN95 billentyűzet Kannich (Hun.)	2.800
102 gombos billentyűzet Stamford Cherry (E/H)	4.992
Microsoft Natural Keyboard OEM	10.400
Microsoft Natural Keyboard	11.200
Microsoft mouse OEM RET	4.560
Power Click	800
Gear mouse	800
Genius Easy Mouse	992
MS-700 mouse + pad	1.680
Genius Mouse Too	1.840
Genius Mouse 3	1.992
Genius My Mouse (4 színben)	2.400
Genius Easy Handy Scanner (800dpi, 256 szürke)	10.400
Genius Handy Scanner (800dpi, 16.8M szín)	23.920

## CD-s dolgok:

1db-os tok slim	100
1db-os tok normál	124
2db-os tok normál	180
* 4db-os tok dupla	240
NoName írható CD	1.400
NoName írható CD 25db-től	1.350
NoName írható CD 100db-től	1.300
NoName írható CD 500db-től	1.250
Archiválás CD-ROM lemezre	1.200

**Központi üzlet: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101**  
**ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790**  
**Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, ebédidő: 12.30-13.00, Szombaton: 9.00-13.00**



# CD ULTRA



kapható szeptembertől

Bővebb információ a 9. oldalon...

Ha nincs itt a CD,  
akkor ne kérd az  
újságárustól !

